

iulie 2003 Nr. 35/ anul IV

PC

89.500 lei

Games

Fun

**POSTER DUBLU
+2 CD-uri!**



AVANPREMIERĂ

Special E3

Cele mai importante jocuri ale
expoziției în 40 de pagini!

JOCUL LUNII

GTA: Vice City

Tommy Vercetti e în Miami.
Pregătește-te pentru orice!

HARDWARE

Raptor – 10000rpm

Din testul nostru poți afla cu câte G-uri se
învâрте noua centrifugă a Western Digital

AVANPREMIERĂ

Half-Life 2



DEMO

Rise of Nations
Unreal 2
Vietcong
Breed
Tropico 2

VIDEO

Half-Life 2
Doom III
Star Wars: Republic Commander
Commandos 3
Homeworld 2... și multe altele!

SPECIALS

Battlefield 1942 Map Pack
Rainbow Six 3: Raven Shield Map
Whazz'Up

Enter The Matrix

Ai ales pilula roșie? Din testul nostru vei vedea dacă
nu era mai bine să o iei pe cea albastră!



admiterea pe internet.

(sau cum să intri din prima)

Vrei o conexiune dial-up care să nu sune niciodată ocupat?

**dial
UP
LINK**

Alege noul Dial-Up Link, singura conexiune dial-up din România care nu sună niciodată ocupat. În plus ai 6\$ / lună* pentru primele 3 luni de trafic nelimitat. Cum ți se pare?

Intri din prima.

Oras	liber %
Alba	55 %
Arad	78 %
Bacău	78 %
Baia Mare	65 %
Brașov	85 %
București	82 %
Cluj	99 %
Constanța	82 %
Craiova	63 %
Deva	78 %
Galați	84 %
Iasi	60 %
Oradea	80 %
Pitești	54 %
Ploiești	47 %
Turnu Severin	88 %
Șibiu	67 %
Slătina	34 %
Suceava	58 %
Târgu Mureș	75 %
Timișoara	77 %
Vaslui	84 %

Intră pe www.rdslink.ro și află despre Dial-Up Link, cel mai nou serviciu RDS Link. Găsești acolo toate detaliile de care ai nevoie, plus formularul care îți dă dreptul la reducerea de preț despre care era vorba mai sus.

Tot pe www.rdslink.ro ai o fereastră în care poți vedea în orice moment lista cu încărcarea serverelor Dial-Up Link. Ca să înțelegi de ce, când îți spunem că intri din prima, chiar intri din prima. Te așteptăm pe site!

Dial-Up Link. Intri din prima!

* Fără TVA (normal, dar ce mai contează TVA-ul la banii ăștia?). Oferta este limitată.

RDS LINK

simți diferența?

BUCUREȘTI: 021.301.08.76, 301.08.71 . CLUJ-NAPOCA: 0264.43.86.46 . CONSTANȚA: 0241.63.99.29 . ORADEA: 0259.44.72.52 . TIMIȘOARA: 0256.20.01.00 .
ARAD: 0257.22.83.02, 22.82.02 . SLATINA: 0249.43.96.07 . CRAIOVA: 0251.41.65.79 . BRAȘOV: 0268.47.41.34 . SIBIU: 0269.21.01.12 . PLOIEȘTI: 0244.19.64.93 .
IASI: 0232.26.00.88 . TG.MUREȘ: 0265.21.12.05 . BAIA MARE: 0262.22.05.01 . BACĂU: 0234.18.85.15 . DR.T. SEVERIN: 0252.34.12.41 . ALBA IULIA: 0258.83.23.54 .
LUGOJ: 0256.35.40.00 . VASLUI: 0235.31.49.70 . SUCEAVA: 0230.21.89.45 . GALAȚI: 0236.43.54.75 . BRĂILA: 0239.62.32.93 . BUZĂU: 0238.71.73.57 .
DEVA: 0254.23.47.99 . PITEȘTI: 0248.21.98.92 . TG. JIU: 0253.22.70.01 . RM. VÂLCEA: 0250.74.34.13 . HUNEDOARA: 0254.71.77.43 . BOTOȘANI: 0231.53.61.64

www.rdslink.ro



Ciprian Coroianu
Redactor-șef

2-3, 2-3... Probă de E3!

A trecut și febra anuală americană, tipică lumii jocurilor video, care se numește Electronic Entertainment Expo, pentru prieteni, E3. Vă puteți imagina clanurile de redactori ai revistelor occidentale, care au făcut zeci de kilometri pe culoarele expoziției, pentru a încerca orice joc care le-ar fi sărit în cale. La E3 roiesc personaje cu caracteristici dintre cele mai diverse: producători, programatori, reprezentanți de presă, marketing, reprezentanți ai diferiților editori, distribuitori, redactori, babe(s) etc. Unii dintre aceștia aduc osanale vitaminizate consolelor, considerate ca adevăratele învingătoare ale expoziției, în dauna mult iubitului nostru PC. Chiar așa să fie? PS2, GameCube, Xbox să fie oare omnipo-tente? Dar jocurile prezentate pe ele? Oare câte milioane de dolari cheltuiesc în marketing diferitele firme producătoare pentru a-și promova cutiuțele? De ce prețurile de vânzare către public ale PS2 sau alte console sunt, în Occident, mai mult decât reduse la jumătate față de perioada când au apărut pe piață? Trebuie să recunosc că n-am stat niciodată bine la capitolul finanțe, dar dacă aș fi fost sigur că am în mâini o mină de aur, întruchipată în console, de ce aș reduce prețul? Nu cred să mai existe dubii: piața jocurilor pentru console este mai bogată decât cea a jocurilor pentru PC și despre cea de-a noua ediție E3 nu se poate spune că nu s-ar fi consolat din plin cu această idee.

Dar mai bogată nu înseamnă neapărat mai valabilă. Chiar dacă anul acesta este unul al continuărilor, în special al părților a doua sau a treia (o fi iaurtul ăsta de cea mai bună calitate, dar suflă editorii în el...), ar trebui să începem să ne pregătim calculatoarele pentru jocuri care s-ar putea să fie decisive în lupta console-PC. Când ne imaginăm cu toții apariții ca terifiantul **Doom 3** sau preacoloratul **World of Warcraft**, **Half-Life 2**, anunțat cu câteva zile înainte de deschiderea expoziției (Valve închide sau deschide

robinetul după bunul-plac), a stârnit ecouri incredibile, a făcut să se vorbească despre el, de fapt, aproape numai despre el. La vederea filmului, exclamațiilor live, tipic americane sau nu, pe care le conține li s-au suprapus, în redacție, cele pur autohtone, dar, mai mult, plutoane de gânduri sumbre pornite în direcția plăcilor video (he, la standul Valve trona un poster pe care era scris mare "Ati Radeon"...), și a bananierelor noastre posibilități. Jocul lui Valve a reușit să eclipseze total celelalte stele ale expoziției, care au trebuit să facă față acestui pericol neprevăzut. Care sunt starurile prezentate urmează să vedeți în paginile dedicate expoziției din orașul îngerilor. Și sunt multe. Și pagini, și jocuri.

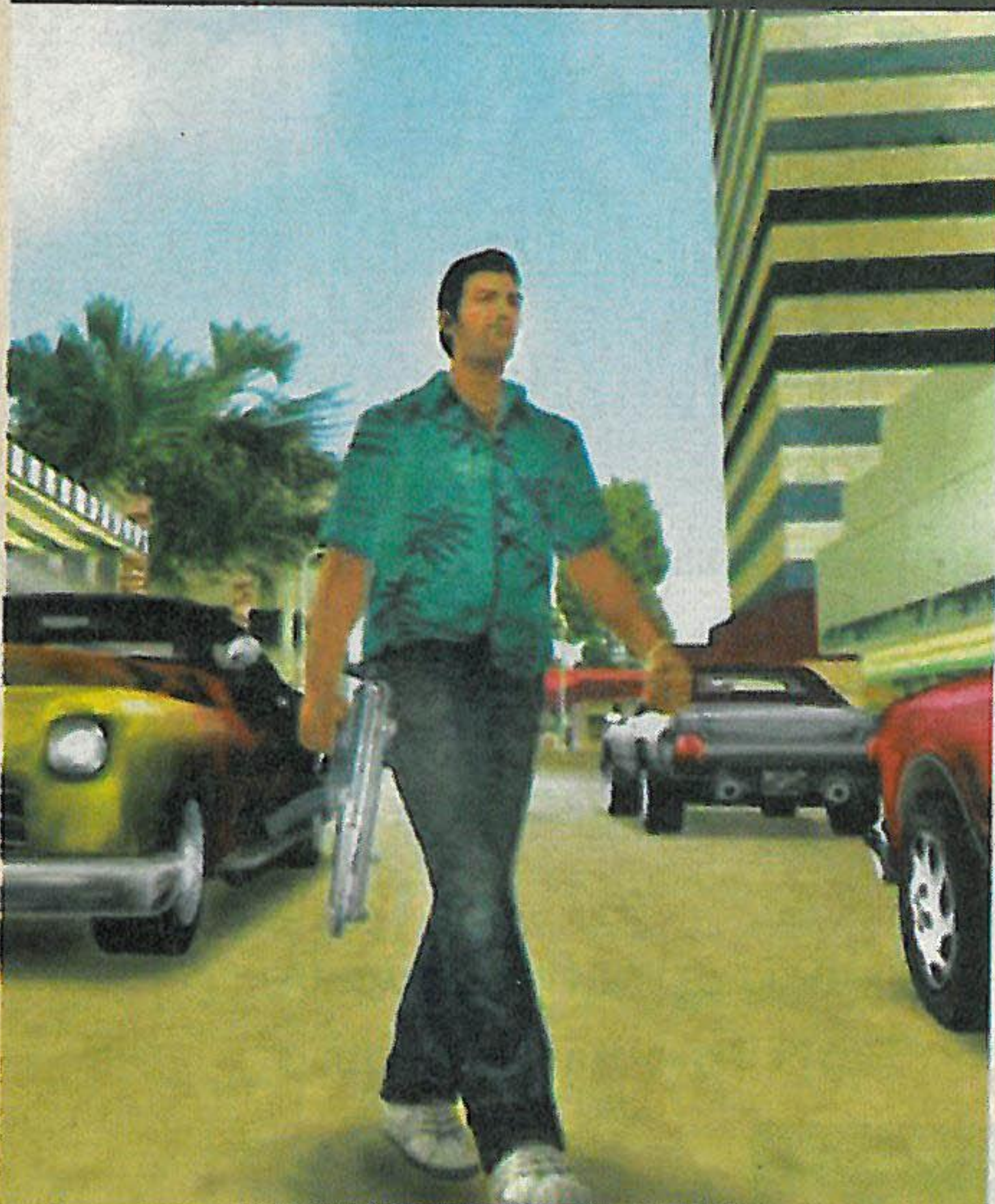
Noi vom încerca să demonstrăm în continuare că piața și cantitatea nu sunt icoane de neatins și că există jocuri PC care au știut să amestece, în doze juste, calitatea și cantitatea și să mulțumească atât editorii cât și jucătorii, ceea ce este cel mai important. Până la următorul E3 mai aveți însă examene de dat (și de luat) așa că vă urez pentru începutul acestei veri baftă cu caru' și recuperare ușoară la joace în vacanță!



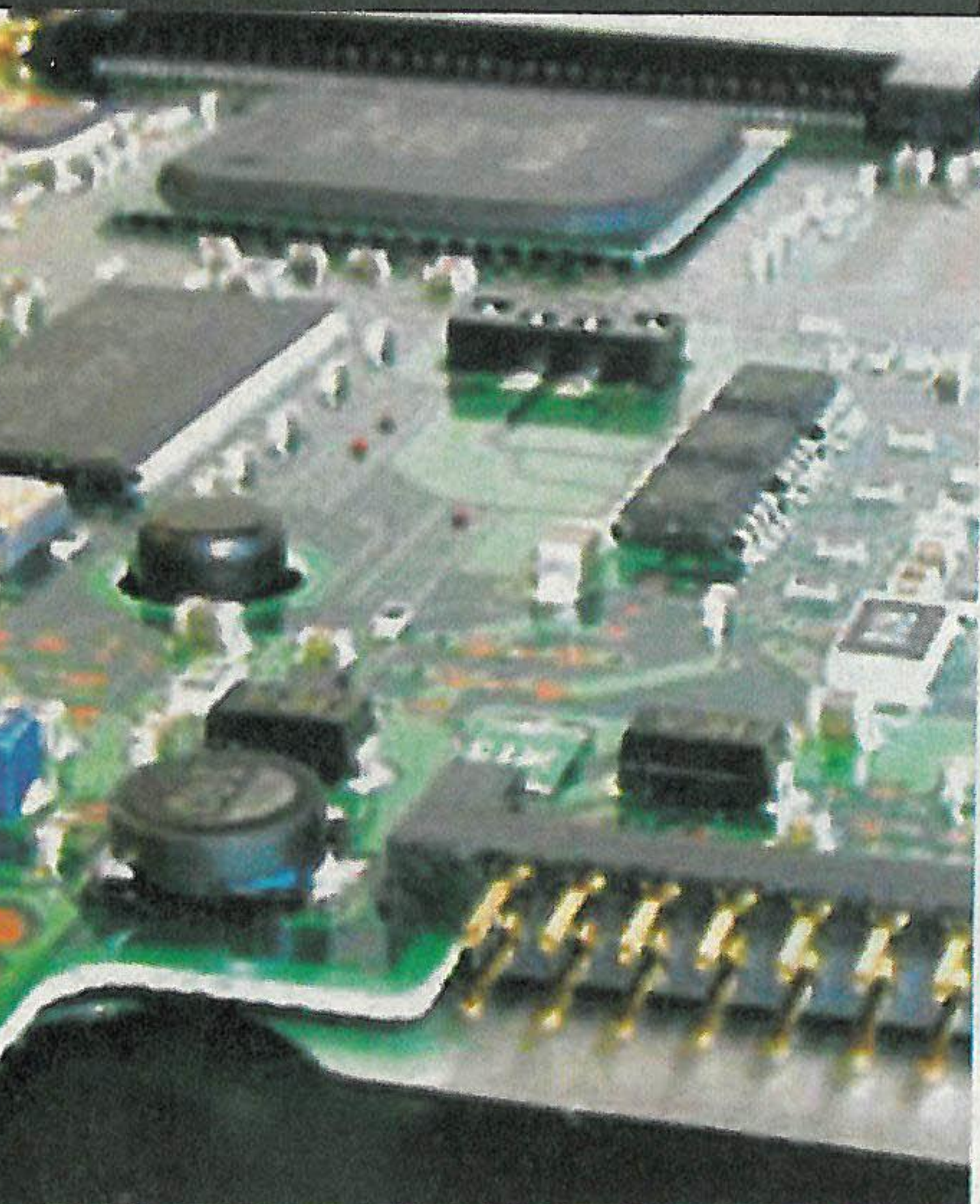
Special E3



GTA: Vice City



Serial ATA "ucide" SCSI?



35 iulie/2003

Actualități

Editorial.....	3
News.....	6
Fragzone.....	10
Tipe Iudice.....	15

Avanpremiere: Special E3 2003

E3.....	16
Half-Life 2.....	18
Chicago 1930.....	24
Cossacks 2: Napoleonic Wars.....	24
Age of Mythology: The Titans.....	25
LOTR: The War of The Ring.....	25
Battlefield Command.....	26
Black & White 2.....	27
The Sims 2.....	27
Lords of the Realm III.....	28
Homeworld 2.....	29
Galaxy Andromeda.....	29
Rome: Total War.....	30
Space Colony.....	31
Empires: Dawn of the Modern World.....	31
Doom III.....	32
Kreed.....	32
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost.....	33
Far Cry.....	33
Breed.....	34
Halo: Combat Evolved.....	34
Alias.....	35
Armed & Dangerous.....	35
Hidden & Dangerous 2.....	36
Men of Valor: Vietnam.....	37
Call of Duty.....	37
E3: Highlights.....	38
Full Throttle: Hell on Wheels.....	40
Tomb Raider: The Angel of Darkness.....	40
Operation Flashpoint 2.....	41
Judge Dredd vs. Judge Death.....	41
Unreal Tournament 2004.....	42
Tribes: Vengeance.....	42
XIII.....	43
Tron 2.0.....	43
Thief III.....	44
Psychotoxic: The 4th Horseman.....	45
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.....	45
Vampire: The Masquerade - Bloodlines.....	46
Shade: Wrath of Angels.....	46
Paradise Cracked.....	47
Beyond Good & Evil.....	47
Middle Earth Online.....	48
The Saga of Ryzom.....	48
The Great Escape.....	49
Jack The Ripper.....	49
NWN: Shadows of Undrentide.....	50

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil.....	50
The Elder Scrolls III: Bloodmoon.....	51
World of Warcraft.....	51
URU: Ages Beyond Myst.....	52
LOTR: The Return of The King.....	52
MS Flight Simulator 2004.....	53
MS Train Simulator 2.....	53
Need For Speed: Underground.....	54
Tiger Woods PGA Tour 2004.....	54
Midnight Club II.....	54
FIFA 2004.....	55
NASCAR Thunder 2004.....	55
NBA 2004.....	55
NHL 2004.....	55

Test

Jocul lunii: GTA: Vice City.....	58
----------------------------------	----

Strategie

Strategii ascunse.....	63
Tropico 2: Pirate Cove.....	64
Master of Orion III.....	66
Lider.....	68

Action

A doua revoluție de lux.....	69
Enter the Matrix.....	70
Red Faction 2.....	73
Bloodrayne.....	74
Devastation.....	76
Tien.....	78
X-Men 2: Wolverine's Revenge.....	78

Adventure

E3 noul paradis al MMO-urilor.....	79
Salammbô: Peril of Carthage.....	80

Sport

Collin McRae Rally 3, 141592.....	81
Big Mutha Truckers.....	82
Remember: Total Annihilation.....	92

Hardware

Test

Mai multă viteză=Mai multă performanță?.....	84
Serial ATA "ucide" SCSI?.....	88

Service

Poșta redacției.....	94
Efectiv, părerea mea!.....	97
Impressum.....	98

CD-ROM 35 iulie/2003

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

DEMOS

Rise of Nations

Tropico 2: Pirate Cove

Unreal 2: The Awakening

• Vietcong

• Vietcong

Breed

SPECIALS

Battlefield 1942 - MapPack

Rainbow Six 3: Raven Shield Map

Wazuup! Converter

HARDWARE

Nvidia Detonator 44.03 for Win XP

Nvidia Detonator 44.03 for Win 9x

VIDEOS

Age of Mythology: The Titans

Age of Wonders: Shadow Magic

Breed

Chaser

Commandos 3

Conflict: Desert Storm 2

Doom III

Dungeon Siege 2

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

Half-Life 2

Hidden & Dangerous 2

Homeworld 2

Judge Dredd vs. Judge Death

Kreed

Rainbow Six 3: Raven Shield Map

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Railroad Tycoon 3

Secret Weapons over Normandy

Shadow Ops

Space Colony

Star Trek: Elite Force 2

Star Wars: Galaxies

Jedi Knight 3: Jedi Academy

Star Wars: KOTOR

Star Wars: Republic Commando

Thief III

TOOLS

DivX Bundle 5.0.5

StatBar

VirtualDub 1.5.2

UNREAL 2: THE AWAKENING

Nu știi dacă ai visat vreodată se devii Marine (nu Mărin!), dar în Unreal 2 știi bine că ai ocazia să-ți faci de cap prin spațiu. Dacă încă nu ai jucat jocul (mai știi?), atunci grăbește-te să-ți instalezi acest modest demo care te va face să înțelegi ce-nseamnă să fii John Dalton, marshal al Terran Colonial Authority. A, un ultim cuvânt: ești singura speranță a omenirii, gândește-te la asta!

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 733MHz, 256 MB RAM
Support 3D: Da

RISE OF NATIONS

Trăiești în joc 6000 de ani de istorie, din Ancient Age, până în Information Age. Vei face comerț, spionaj, sau te vei axa pe calea diplomatică? Rise of Nations este noul RTS de la Big Huge Games, creat de Brian Reynolds, designer la Civilization II și Alpha Centauri. În această versiune demo vei putea alege patru dintre cele 18 națiuni posibile în jocul full. Ai la îndemână un tutorial și patru hărți. Eh, ce mai aștepti? Instalează-l fuga-fuga și o să vezi de ce am amânat testul pentru numărul următor!

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 500MHz, 128 MB RAM
Support 3D: Da

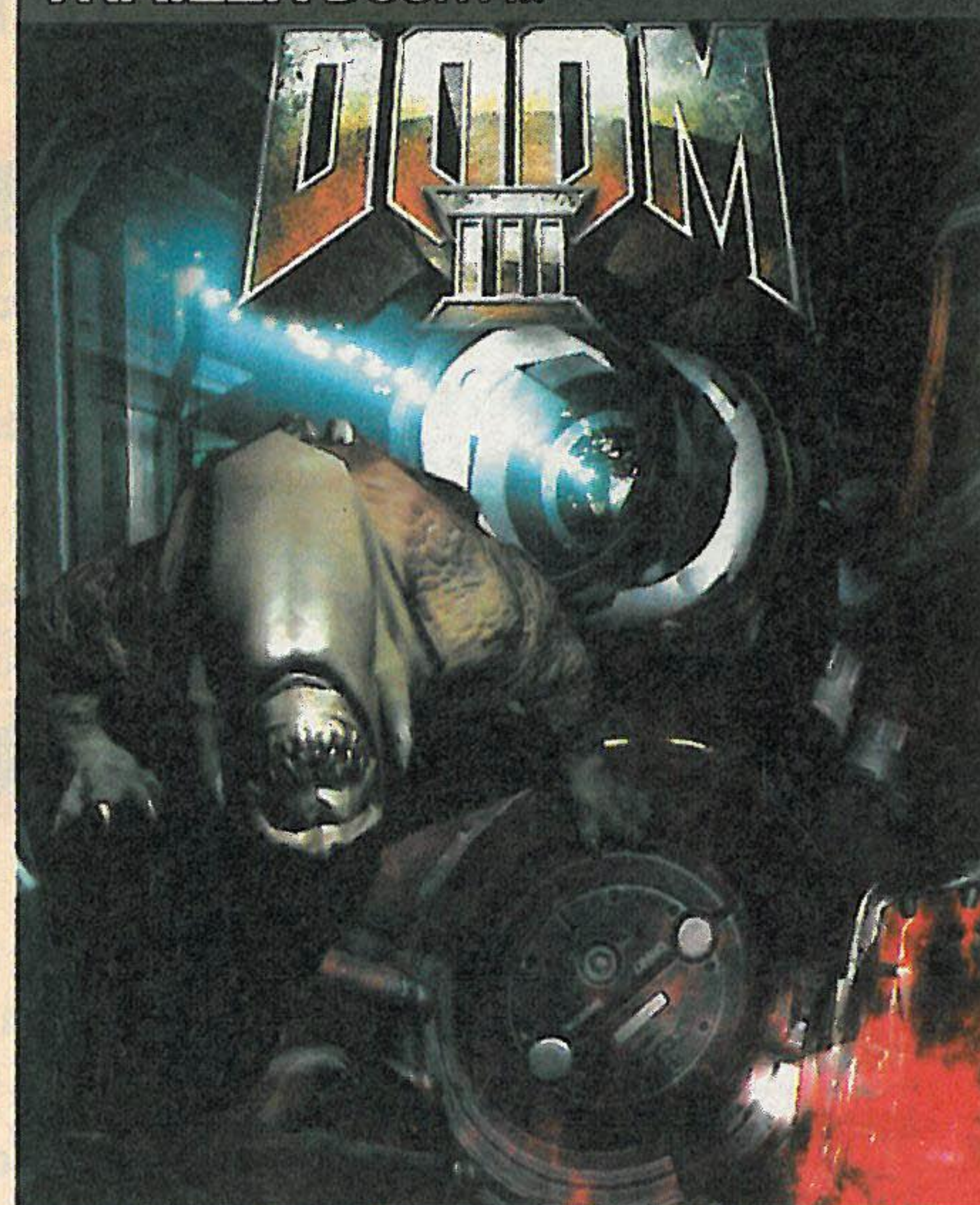
VIETCONG

Știi cât era media de supraviețuire în Vietnam? 17 fuckin' minutes!!! Ai ocazia să o afli acum! Acompanied de o muzică parcă desprinsă din "Good Morning, Vietnam!", intri în misiune în ucigașa junglă vietnameză unde nu ai nici un prieten: pericolul e la tot pasul, frica îți îngheață sângele-n vine, fiecare ferigă poate ascunde un charlie. Dar mai bine te las să-ți începi misiunea... după căderea elicopterului. Return in one piece, or rest in pieces!

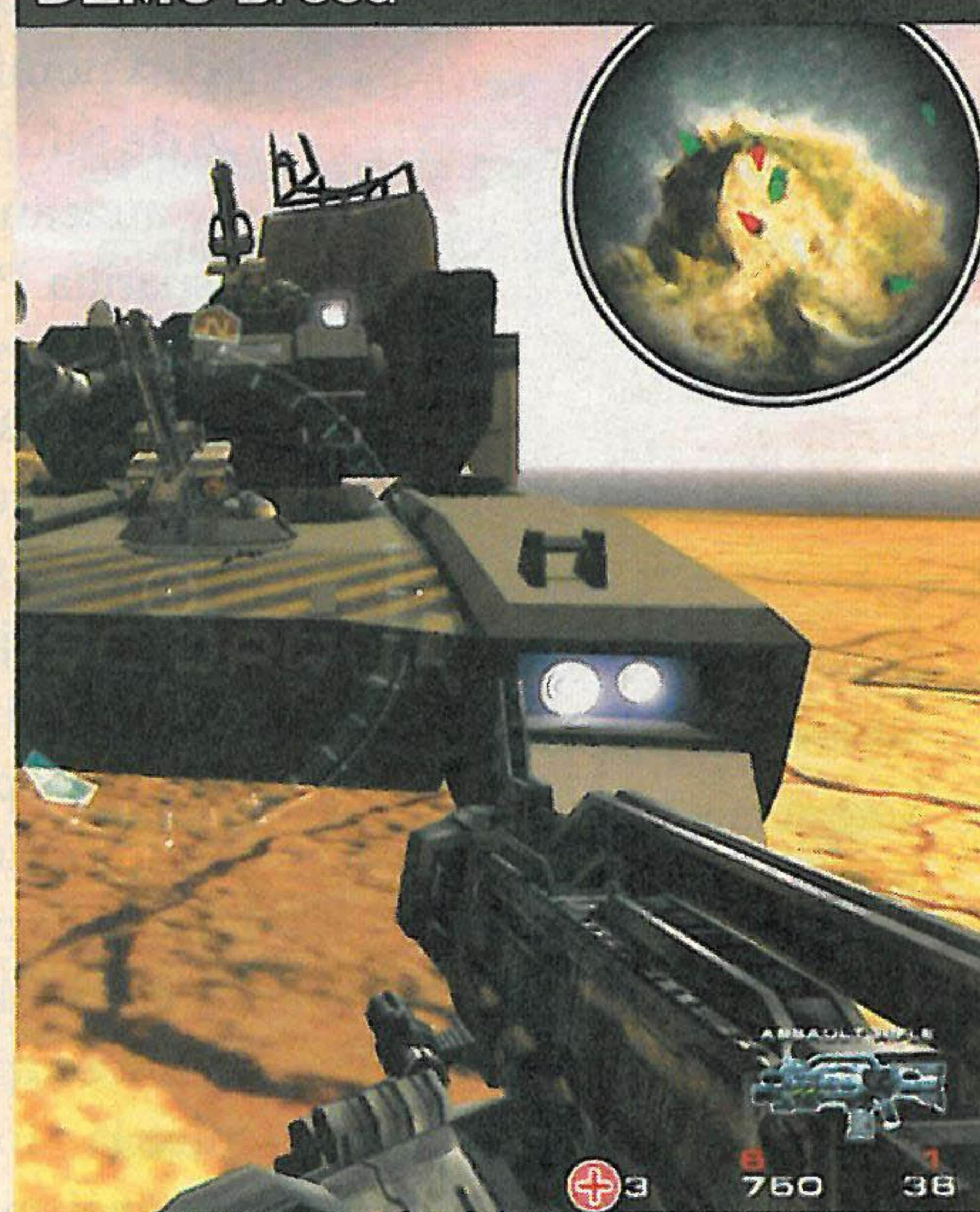
CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 900MHz, 256 MB RAM
Support 3D: Da

TRAILER Doom III



DEMO Breed



DEMO Rise of Nations



Nominalizările E3 2003



Au fost anunțate nominalizările jocurilor care vor fi alese de un juriu pentru a primi recunoașterea de cel mai bun joc al E3, fiecare pe categoria sa dintr-un total de 15 categorii. Platforma care deține cel mai mare număr de jocuri nominalizate este PC-ul (26 de titluri). Ca să vezi: parcă se auzeau zvonuri despre dispariția PC-ului... Publisher-ul care a primit cele mai multe nominalizări este Microsoft, nu mai puțin de 13 dintre jocurile sale au primit consensul juriului. În schimb, publisherii care au întrunit cele mai puține voturi sunt Capcom, Eidos, Konami, Sega, Enix și Tecmo. Nu mai puțin de cinci dintre cei șase sunt recunoscuți pentru jocurile de consolă. Jocul care a primit cele mai multe nominalizări - patru - este un titlu pentru Xbox, **Full Spectrum Warrior**.

Dar haideți să vedem mai pe larg jocurile pentru PC:

Cel mai bun joc al expoziției:

Half-Life 2 (VU Games)
Prince of Persia: The Sands of Time (Ubi Soft)

Jocul cel mai original:

Evil Genius (VU Games)
The Movies (Activision)

Cel mai bun joc PC:

Call of Duty (Activision)
Deus Ex: Invisible War (Eidos)
Half-Life 2 (VU Games)
Halo (Microsoft)
The Sims 2 (EA)

Cel mai bun joc de acțiune:

Call of Duty (Activision)
Half-Life 2 (VU Games)
Unreal Tournament 2004 (Infogrames)

Cel mai bun action/aventure :

Prince of Persia: The Sands of Time (Ubi Soft)

Cel mai bun RPG:

Deus Ex: Invisible War (Eidos)
Star Wars: Knights of the Old Republic (LucasArts)
Vampire: The Masquerade - Bloodlines (Activision)

Cel mai bun simulator:

Flight Simulator 2004: A Century of Flight (Microsoft)
Secret Weapons Over Normandy (LucasArts)
The Sims 2 (EA)
The Movies (Activision)

Cel mai bun joc de sport:

Madden NFL 2004 (EA)

Cel mai bun joc de strategie:

Evil Genius (VU Games)
Homeworld 2 (VU Games)
Rise of Nations (Microsoft)
Rome: Total War (Activision)

Cel mai bun MMO:

City of Heroes (NCsoft)
EverQuest II (Sony Online)
Final Fantasy XI (Square Enix)
Mythica (Microsoft)
Star Wars Galaxies: An Empire Divided (LucasArts)
World of Warcraft (VU Games)

Cea mai bună placă video:

GeForce FX 5900 (Nvidia)
Radeon 9800 (ATI)

**OPINIE**

ȘERBAN STOKKER

3D0 de vânzare

*Cu puțin timp înainte de încheierea acestei ediții a revistei, am citit pe net vestea că renumita firmă 3D0 a ajuns într-un impas financiar, în urma căreia au fost nevoiți să anunțe falimentul. Firma lui Trip Hawkins a avut probleme serioase de câțiva ani buni, dar au reușit să supraviețuiască cumva... până acum. Teoretic, deja au și fost scoase la licitație, de către bancă, bunurile materiale ale companiei. După apariția zvonului Rick Reynolds directorul de marketing s-a grăbit să nege afirmațiile. Conform declarației sale, mai multe echipe din cadrul firmei lucrează în continuare la mai multe titluri printre care **Jacked**, **Street Racing Syndicate**, **Four Horsemen of the Apocalypse**. A recunoscut în schimb faptul că, din cauza impasului financiar, firma și drepturile asupra jocurilor au fost scoase la vânzare. În orice caz, ar fi păcat de această firmă care ne-a oferit deja atâtea și atâtea jocuri bune (de cele nereușite nici nu mai vorbesc). Se pare că, în urma centralizării puterii din industria jocurilor în mâinile câtorva publisheri, firmele producătoare încep să dispară încet, dar sigur. Dacă o țin tot așa, până la urmă nu vor rămâne decât vreo 2-3 producători... După închiderea firmei Westwood, există o atmosferă de neliniște în rândul programatorilor, lucru care (din fericire) nu se transmite și la noi jucătorii. Oricum cea mai interesantă parte a declarației date de Rick Reynolds este faptul că poate cumpăra oricine drepturile legate de o serie întreagă de jocuri, dacă are destui bani. Hmm, cred că mă împrumut de la vecinu' și îmi cumpăr seria **Might & Magic** cu **Heroes** cu tot!*



Black9

Anul 2080 va fi destul de nefast pentru omenire, cel puțin așa ne asigură scenariștii lui **Black9**. În acel an, nouă carteluri extrem de puternice vor încerca să pună mâna pe putere și, pentru a evita un dezastru mondial, populația civilă nu mai are decât o soluție, pe care o încarnăm noi într-un mod cât se poate de natural. În calitate de mercenari suntem proiectați într-o epocă futuristă, într-un joc de acțiune/infiltrare aseasonat cu elemente de RPG. Pe lângă armele pe care le avem la dispoziție în nobilul scop de a extermina atacatorii, vom găsi și un sistem de abilități care vor putea fi ameliorate de-a lungul

periplului nostru și în urma unor discuții, pe ici, pe colo, cu câteva NPC-uri. Având în cârcă engine-ul Unreal Warfare și un engine fizic numit MathEngine's Karma, **Black 9** este așteptat pentru Xbox, PS 2 și PC. Apariția jocului este prevăzută pentru a doua jumătate a lui 2003.



Heaven and Hell

Calea spre Iad e pavată cu intenții bune, nu mai este o surpriză pentru nimeni... în timp ce Raiul este plin de dulceturi. Ceea ce nu știm prea bine este că CDV s-a gândit să le reunească într-un joc PC. Ce va trebui să facem? Păi, sau vom fi de partea Binelui sau de cea a Răului, trebuind să-l izgonim pe celălalt dincolo de frontierele noastre. Două campanii ne vor permite să utilizăm miracolele pe care le avem la dispoziție (cutre-

mure de pământ, curcubeie) și opt jucători se vor putea confrunta într-un ciclu zi/noapte. Apariția jocului este prevăzută pentru trimestrul III al acestui an.



The Witcher

Polonezii de la CD Project dezvoltă un nou joc care poartă numele de **The Witcher**, bazat pe cărțile faimosului scriitor polonez de romane fantasy, **Andrej Sapkowski**. Jocul va fi realizat în poloneză și în engleză. Sperăm să apară mai întâi în engleză...

Era

Cunoașteți toți jocul? Nu?!? Atunci haideți să vedem despre ce-i vorba. A fost odată un grup de fani pasionați de saga **Ultima**, care și-au pus în cap să realizeze un remake al **Ultima 1**. În 3D. Sigur că avocații de la Electronic Arts și-au făcut repede simțită prezența, în scopul de a împiedica un proiect care era... absolut gratuit. Danezii de la Peroxide au schimbat numele proiectului, dar fără a modifica substanțial obiectivele finale.

Jagged Alliance 3 și Wizardry 9 în proiect?

Poate destul de necunoscută publicului larg, Sir-Tech are o reputație sacră în rândul jucătorilor de **Jagged Alliance** sau **Wizardry**, serii care, din păcate se află pe linie moartă în acest moment. Președintele societății și colaboratoarea sa principală, Linda Currie, ne-au făcut o surpriză plăcută împreună cu www.rpgdot.com unde, într-un interviu, susțin că sunt șanse foarte mari pentru dezvoltarea celor două jocuri legendare. O afirmație care cred că ne face tuturor plăcere.

Empire of Magic

Următorul joc de strategie/RPG de la Nobilis va apărea la începutul lunii august. Gameplay-ul este gen turn based, iar realizarea încearcă un amestec îndrăzneț de 2D și 3D, totul într-o atmosferă medieval fantasy.

Viitorul seriei C&C

Pe unul dintre forumurile germane, un angajat al Electronic Arts a declarat că până la sfârșitul verii vor fi anunțate două noi titluri care să continue seria C&C. Primul va fi add-on-ul de la **Generals**. Despre al doilea nu s-a aflat nimic în afară de faptul că se va numi **Tiberium Twilight**. EA Germania n-a comentat știrea.

Dark Fall

Cei de la The Adventure Company au anunțat că vor scoate și pentru PC popularul joc de aventură **Dark Fall**. Se pare că lumea grafică a jocului și coloana sonoră, împreună cu firul epic, reușesc să creeze o atmosferă unică. Povestirea se desfășoară în peste 40 de locații, durata jocului depășind 25 de ore. Teoretic, jocul va apărea luna viitoare.

Noile proiecte Majesco

Recent, cei de la Majesco, au încheiat un contract cu liga practicantilor de arte marțiale numită **King of The Cage**. Înțelegerea cuprinde publicarea pe viitor a numeroase jocuri legate de campionatele organizate de ligă. Primul reprezentant al seriei va apărea la sfârșitul lui 2004.

Nascar 2003 bonuspack

Sierra a scos primul Bonuspack pentru simulatorul de curse **Nascar Racing 2003 Season**. Programul de 20 MB conține trei hărți noi: **Eight Bowl Superspeedway**, **Hillside International Speedway** și **Papyrus Motorsports Park**. Pachetul se poate descărca de pe pagina oficială a producătorului.

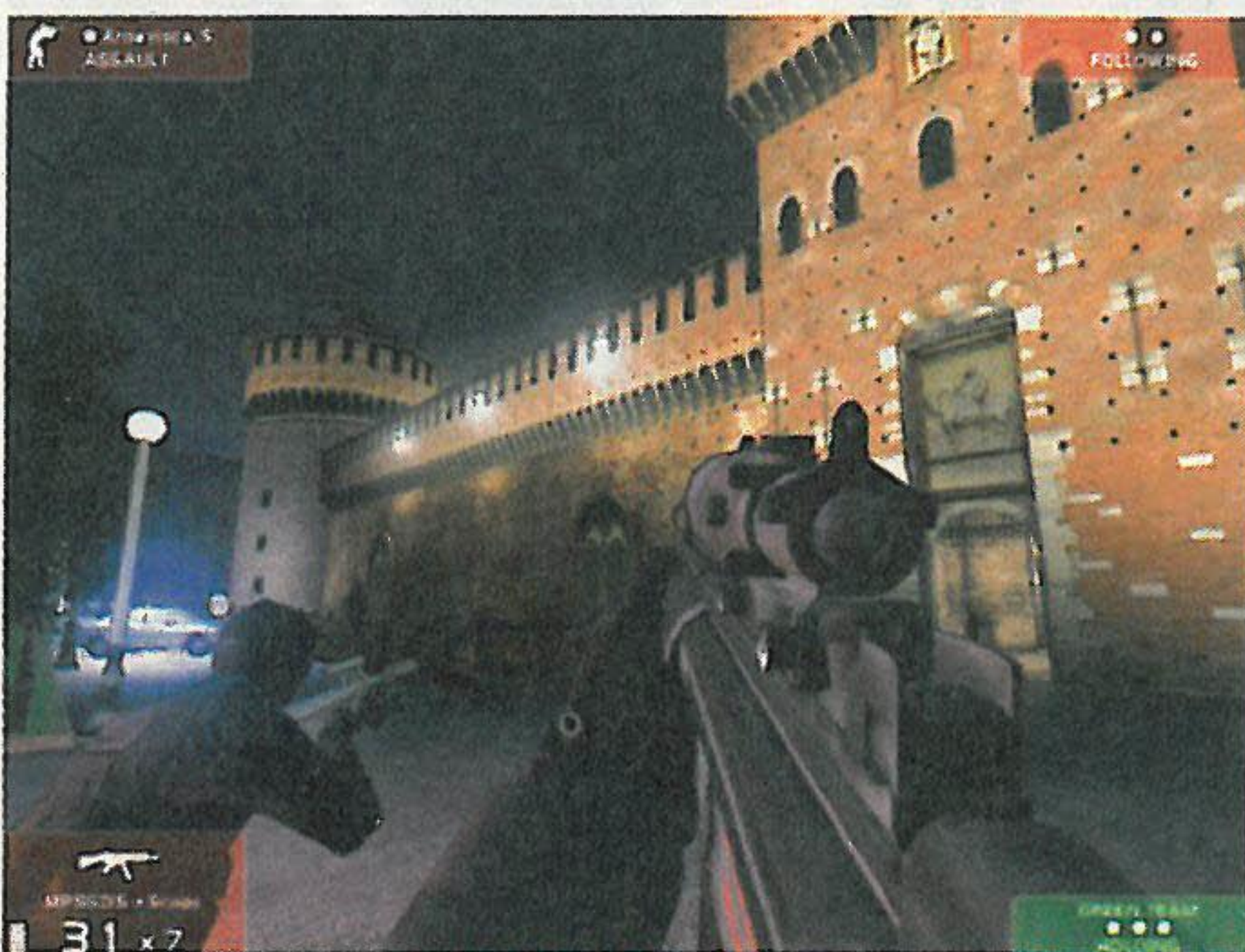


Empires: Dawn of the Modern World

Plin de energie pe PC, RTS-ul va număra, nu peste mult timp, un nou boboc în rândurile sale, care se va numi **Empires: Dawn of the Modern World**. Jocul este dezvoltat de Stainless Steel Studios, care au produs și **Empire Earth**. Ca și ilustrul precursor sau chiar foarte recentul (și excelentul) **Rise of Nations**, **Empires** ne va propune să re trăim un mileniu de istorie în care vom dispune de soldați tot mai sofisticați, pe măsură ce înaintăm în joc. Pentru detalii n-ar fi rău să accesați www.empiresrts.com



Raven Shield - Athena Sword



Ubi Soft Entertainment a anunțat pentru toamna acestui an apariția unui Mission Pack pentru FPS-ul său tactic **Raven Shield**, botezat **Tom Clancy's**

Rainbow Six: Raven Shield - Athena Sword. Echipa Rainbow trebuie să dejoace, din nou, câteva comploturi, într-o campanie de opt misiuni, în diferite locații între care Italia, Croația și Grecia. Add-on-ul va avea opt niveluri noi și cinci noi moduri de joc în multiplayer, ca și trei misiuni vechi din jocurile precedente **Rainbow Six**, readaptate cu engine-ul Unreal. Vor mai apărea șapte arme noi, care vin să întregască un total impresionant de 64 de arme. Efectele sonore ale armelor sunt create de echipa care a lucrat la filmul **Matrix**. Suficient?

Codename Panzers

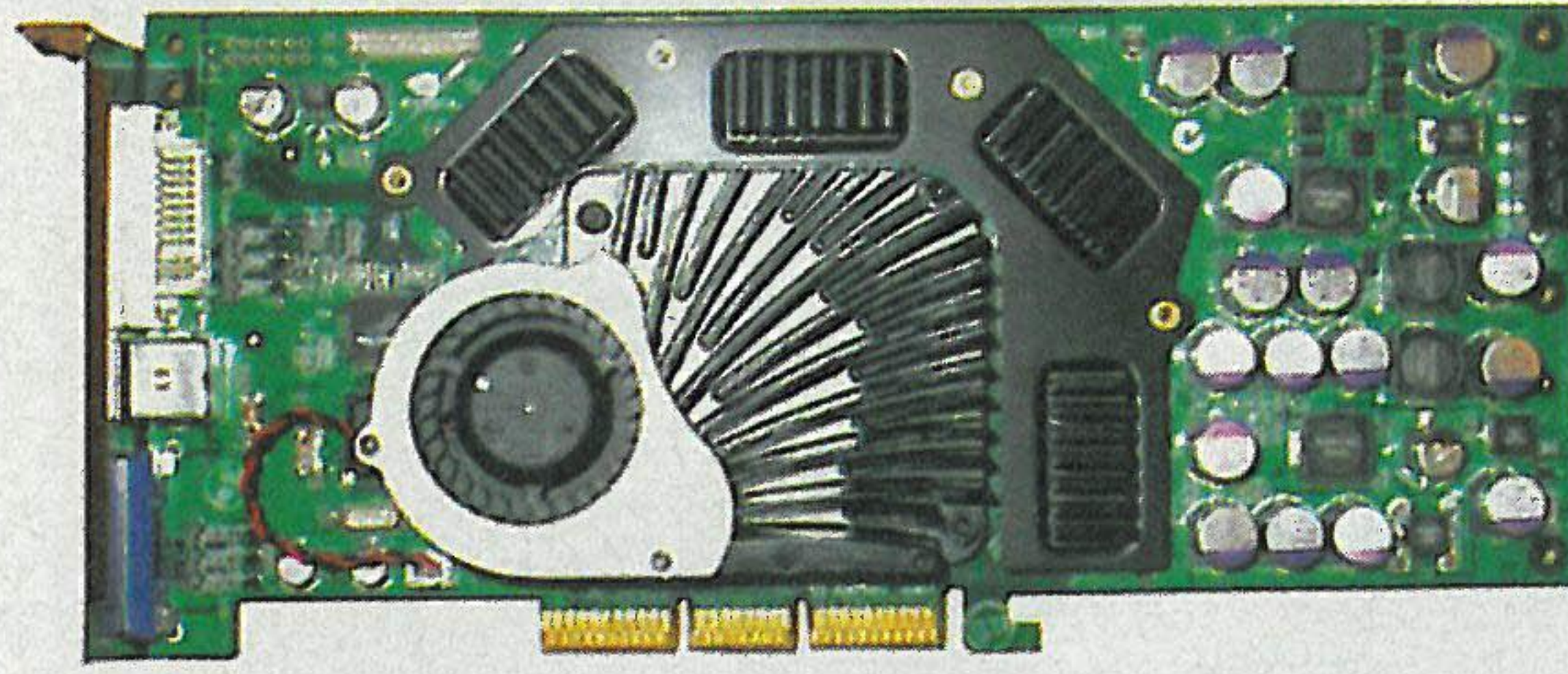
Dezvoltat de echipa maghiară de la Stormregion și prezentat la E3 la standul CDv, **Codename Panzers** este ultima adiere de inspirație a editorului german, în materie de RTS bazat pe al doilea război mondial. Accentul va fi pus pe realism, la toate nivele, fie că este vorba despre balistică, traseul vehiculelor sau chiar motion capture pentru majoritatea unităților pedestre. Jocul este foarte promițător pentru genul său, dar va trebui să avem răbdare până la începutul lui 2004 pentru a-l vedea debarcând pe PC-urile noastre. Eh, sigur că germanofonii îl vor putea juca mai repede, adică taman în vara aceasta. Se mai îndoia cineva că versiunea engleză va mai trebui să aștepte?



nVIDIA

Nvidia îi dă peste nas lui ATI cu noul GeForce FX 5900

Nu numai performanțele Nvidia se impun în fața lui ATI, ci și prețul de 500 \$. În testele pe care le-am făcut FX 5900 a depășit puternicul ATI în **Doom 3**. Acest GeForce este mai bun prin simplu fapt că i-au mărit bus-ul memoriei de la 128 la 256 de biți, ceea ce ATI avea chiar de la apariția lui Radeon 9800. Mai trebuie menționat că cipurile de la ATI sunt fabricate în tehnologia de 0,15 microni, iar cele de la Nvidia sunt în 0,13 microni, ceea ce conferă o temperatură mai scăzută în cazul unei supratactări. Față de predecesorul său 5800, GeForce 5900 FX i-a fost slăbită viteza cipului la 450 MHz față de 500 MHz ai lui 5800 FX, de asemenea și viteza memoriei a fost redusă de la 500 MHz la 425. Acestea nu sunt motive de întristare pentru că banda de transfer către memorie a lui GeForce 5900 FX s-a mărit de la 16 GB pe secundă la 27,2, față de predecesorul lui. Din cauza prețului mărit, Nvidia va produce aceeași versiune de placă, dar numai cu 128 MB de memorie față de cei 256 pe care îi are acum la dispoziție FX 5900, de asemenea placa "mai ieftină" va avea un cip mai slab.



INTEL

Intel vinde Celeroanele mai ieftin

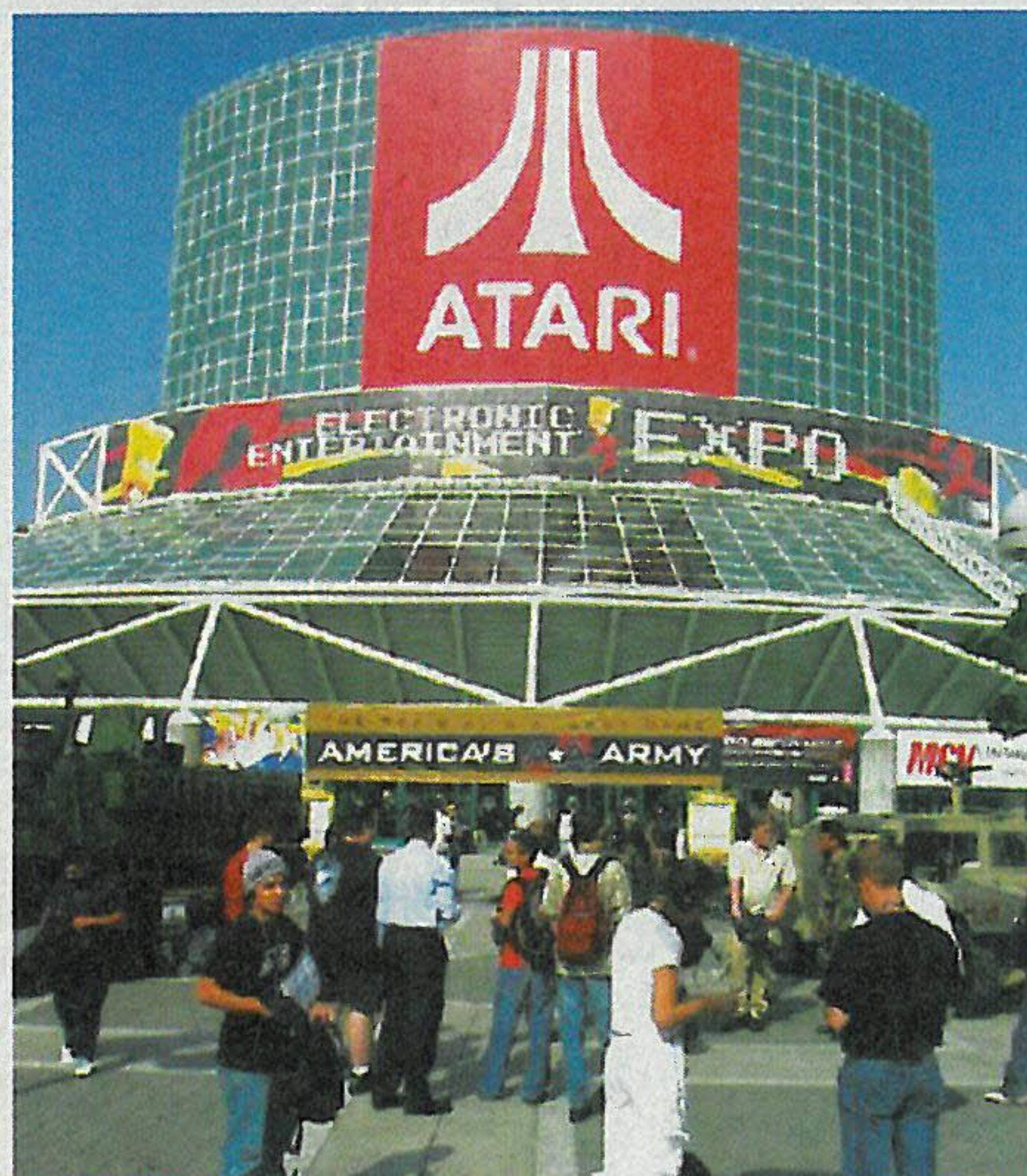
Pe 25 mai Intel a anunțat o nouă ieftinire a procesoarelor Celeron, a doua oră în aceeași lună. Întreaga linie de Celeroane este acum sub 90 de dolari. Prețurile exacte se găsesc în tabelul de mai jos:

GHz	27 aprilie	25 mai	Scădere %
2,4	103\$	84\$	18.4
2,3	89\$	79\$	11.2
2,2	83\$	74\$	10.8
2,1	79\$	74\$	6.3
2	69\$	69\$	0.0
1,8	64\$	64\$	0.0
1,7	54\$	54\$	0.0



Expo E3 2003

La momentul citirii acestui articol toate porțile expoziției sunt închise și toată lumea este acasă. E3 a găzduit și companiile mici care au dorit să se afirme în domeniul jocurilor, și nu numai. Una dintre cele mai mari noutăți ale expoziției a fost scăderea prețului cu 20 de dolari a consolei PS 2, de la Sony. Microsoft a urmat acest drum scăzând și el prețul Xbox-ului, tot cu 20 de dolari. Pentru prima dată, titlurile de jocuri pentru PS 2 și Microsoft Xbox sunt egale ca număr. Se așteaptă ca numărul titlurilor de jocuri să crească în sezonul de vară.



Primul DVD care împacă ambele standarde!

Viață și moarte. Bun și rău. Aceste antonime constituie viața noastră. Tehnologia calculatoarelor oferă multe exemple de acest gen: două standarde care trebuie să coexiste, dar care suferă incompatibilitate între ele sunt standardele DVD. DVD+R/+RW și DVD-R/-RW au un plus și un minus în numele lor care nu permit citirea și scrierea concomitentă de o singură unitate DVD. Cei care au avut de-a face cu acest coșmar știu că ar fi trebuit să ai două unități DVD pentru a fi sigur că vei putea citi DVD-ul primit de la prieteni. Dar se pare că Sony a avut inițiativa de a scoate pe piață o unitate care este compatibilă cu ambele standarde. De acum coșmarul s-a sfârșit pentru că Sony DRU-500A poate scrie standardele DVD+R și DVD-R cu 2,4 viteze, respectiv cu 4 viteze, rescrierea se poate face cu 2,4X pentru DVD+RW și cu 2 viteze pentru standardul DVD+RW, iar citirea este posibilă pentru ambele standarde, în plus unitatea putând scrie, rescrie, citi orice tip de CD.

ATI a lansat Radeon 9800 Pro cu 256 MB memorie DDR-II

Se găsește numai în varianta OEM, într-o cantitate limitată și este destinată cumpărătorilor online. Noul Radeon 9800 Pro este un simbol pentru maniaci de jocuri 3D: în timp ce placa 9800 obișnuită are 128 MB de RAM și costă 400 de dolari, noul Radeon costă 500 de dolari și are 256 MB de memorie DDR-II la o viteză de 350 MHz, pentru ca cele mai pretențioase jocuri cu texturi imense și rezoluțiile mari să ruleze bine când placa video Radeon 9800 Pro este înfiptă în slotul AGP.





reGent Team (clan.exe) - lidera in competitzia Ligii Profesioniste a Gamerilor din Romania la CounterStrike

> [connecting to reGent Team]

> [downloading information]

> [begin transmission]

>

> anul 2003... luna 05... ziua 06

begin Componentza echipei

codename: Snipes (team leader) | real name: Radu VasIU |
releasing date: 07.10.1981 | social role: student | main
location: fy_iceworld | particular sign: : M4A1 Colt

codename: Jordan | real name: Gabriel Abuzatoaie | releasing
date: 03.03.1982 | social role: student | main location:
de_cbble | particular sign: AWP

codename: m3thadon | real name: Razvan Teodoropol |
releasing date: 03.07.1980 | social role: student | main
location: de_nuke | particular sign: AK47

codename: Rookie | real name: Alexandru Covaci | releasing
date: 17.03.1983 | social role: student | main location:
de_nuke | particular sign: M4A1 Colt

codename: Chr1s | real name: Cristian Moisesu | releasing
date: 18.09.1983 | social role: student | main location:
de_nuke | particular sign: M4A1 Colt

codename: CreatuRe | real name: Jawich Taofik | releasing
date: 09.01.1985 | social role: elev | main location: de_nuke
| particular sign: M4A1 Colt

codename: DarkGhost | real name: Adrian Lazar | releasing
date: 05.04.1985 | social role: elev | main location: de_dust2
| particular sign: M4A1 Colt

end Componentza echipei

> begin Interviu

De când se poate vorbi de existența clanului?

Echipa s-a format relativ recent... mai precis în luna februarie 2003. După o perioadă scurtă sub numele clan.exe, am preluat numele sponsorului nostru, Regent Security.



OPINIE

MIRELA GALES

Gaming-ul începe, din ce în ce mai mult, să fie privit ca sport (e-sport, cum este denumit în alte țări, și care capătă contur și pe plan național), nu numai ca un mod de a petrece timpul liber, ci și ca nivel mai avansat, în echipă, care necesită spirit tactic și strategic, capacitate de concentrare și rezistență la stres, antrenamente din ce în ce mai îndelungate în timp, în team-play și individuale, toate acestea solicitând într-un grad mare atât abilități fizice, cât și memorie, atenție și concentrare.

Am inițiat acest editorial cu scopul de a prezenta această comunitate, atât de blamată și de desconsiderată uneori, alteori doar privită cu suspiciune.

Se spune că jocurile pe calculator creează dependență. Într-o oarecare măsură, este adevărat; e drept, creează dependență, dar și o creștere a gradului de seriozitate, iar trecerea de la stadiul de hobby la cel de „profesionism”, să îl numim așa, necesită timp petrecut pentru antrenamente, eforturi financiare, o solicitare psihică și fizică. Majoritatea celor care consideră jocul pe calculator mai mult decât un simplu mod de deconectare sunt persoane echilibrate, calme și cu un grad de inteligență situat peste medie, de cele mai multe ori (elevi, studenți, absolvenți ai unei facultăți), care sunt capabile să facă diferența dintre „viața virtuală” și cea reală, să nu considere lumea din afara jocului ca pe o prelungire a „câmpului de bătălie” dintr-un meci sau competiție.

Privind din exterior, cititorule, vei fi surprins sau poate chiar șocat de limbajul „dur” pe care îl vei auzi: „I-am tocat”, „I-am alergat pe hartă de nu au înțeles nimic”, „I-am cuțitat”, „am omorât 4-5 pe rundă”, dar toate aceste „masacre” se desfășoară doar în spațiul virtual și, de cele mai multe ori, „călăii” și „victimele” lor merg împreună după un meci să bea un suc sau o bere, lăsând în urmă rivalitățile din timpul unui meci. Pasiunea pentru gaming naște prietenii, în primul rând, între membrii aceleiași echipe, care sunt de fapt o familie în miniatură, iar în al doilea rând, între clanurile care se întâlnesc în competiții, rivalitatea se încheie o dată cu terminarea meciului.

Care sunt realizările cu care vă puteți mândri în acest timp relativ scurt de la „nașterea” echipei?

Ne-am înscris în PGL (Professional Gamers League) în sezonul 4, în luna februarie, în cadrul diviziei A, sezon care s-a sfârșit zilele trecute, și ne situăm pe locul I în clasamentul PGL. În martie am participat la concursul LAN CounterStrike Opal Challenge, unde am obținut locul 4, iar la concursul LAN CounterStrike, desfășurat în perioada 3-4 mai, ne-am clasat pe locul I.

Celor împătimiți de jocuri le puteți spune cam care este, să zicem așa, pregătirea în domeniu și cum a început trecerea de la jocul „din plăcere” la seriozitate și la jocul în echipă, care presupune antrenamente și spirit tactic?

Snipes: Joc CounterStrike de aproximativ doi ani, prima dată într-un i-cafe aflat la „doi pași de casă”. La început a fost un mijloc de petrecere a unei părți din timpul liber, apoi am continuat prin înființarea clanului Greu-Team și înscrierea în diferite concursuri. Atras de spiritul competitiv al jocului, am jucat tot mai serios pe zi ce trecea... și am fost selectat ca membru al echipei Magic-Team, clan aflat în primele 6-7 echipe din țară în acel moment. După perioada de probă și adaptare, am devenit titular și am avut rezultate bune împreună cu Magic-Team, dar aspirațiile mele au crescut odată cu asta... și în primăvara lui 2002 am fost chemat de echipa DST, pentru a participa la preliminariile naționale pentru World Cyber Games – Coreea 2002. Din motive personale, am părăsit clanul DST cu o săptămână înainte de preliminarii, după care a urmat o perioadă de relativă pauză. În toamna lui 2002, împreună cu alți câțiva prieteni, ne-am hotărât să înființăm o nouă echipă... și să arătăm „cum stă treaba”. Împrejurările ne-au forțat să ne înscriem în competițiile PGL tot sub numele de Magic-Team, pentru a putea profita de locul în divizia A și renume. Însă, după un timp de „undefeated”, echipele cu posibilități materiale peste ale noastre au reușit să „transfere” anumiți jucători de la noi, Magic-Team intrând pe o pantă descendentă. Coincidența a făcut ca, în februarie 2003, să mă întâlnesc cu foști prieteni, să găsim un sponsor și... am înființat reGent; însă, din aceleași motive ca și mai înainte, ne-am înscris sub numele de clan.exe... ce a urmat... e istorie.

m3thadon: Am început să joc acum trei ani... din întâmplare. Un prieten m-a adus într-un i-cafe să-mi arate nu-știu-ce-joc. Prima impresie a fost că e un lucru cu care nu merită să-ți pierzi timpul. Peste două săptămâni am plecat la mare... și am vrut să dau un sms dintr-un i-cafe... nu mergea netu... ce să fac eu două ore? Am intrat în LAN cu „băieții”... și am prins gustul jocului. De atunci a devenit un hobby pentru mine... și treptat a devenit un stil de viață... Când o minte strălucită a adus Clanbase în România, a început mania

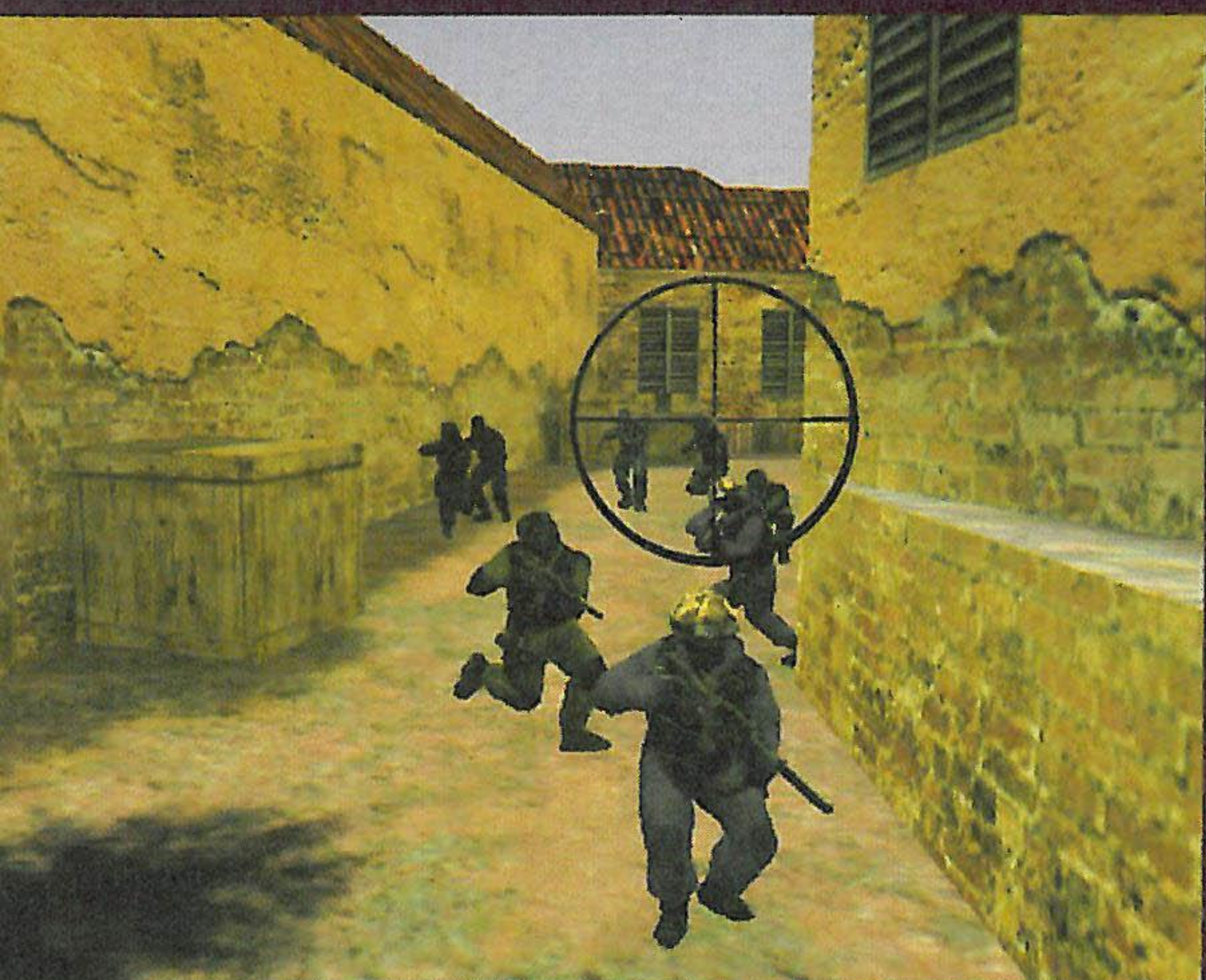


clanurilor. Prima mea echipă a fost clan.exe, o echipă făcută „just for fun”. Mai târziu, am intrat într-un clan care se vroia a fi profesionist, wBg, cu care în primul LAN oficial din București am ocupat locul 8. M-am întors la clan.exe, cu care am reușit să facem cea mai frumoasă surpriză în acel sezon: să batem cea mai bună echipă a momentului în România. Clan.exe s-a destrămat imediat după aceea, pentru că unii jucători și-au pierdut interesul pentru acest joc. Am intrat în Magic-Team, o echipă cu care am rămas până în sezonul 3 al PGL. După LAN-ul de la Sibiu am avut o perioadă în care nu am mai jucat CS până am dat teste (cumplit de dificile) pentru reGent. Nu știu dacă voi putea să mă las de acest joc, decât dacă nu voi avea cu cine să joc..., dar nici atunci, pentru că există boți.

Jordan: Joc de când a apărut Half-Life. La început, doar din plăcere și nimic mai mult, mai târziu au început lucrurile mai serioase, cum ar fi nervii, stresul și „prosopul” (pentru cunosători). Primul clan în care am jucat a fost

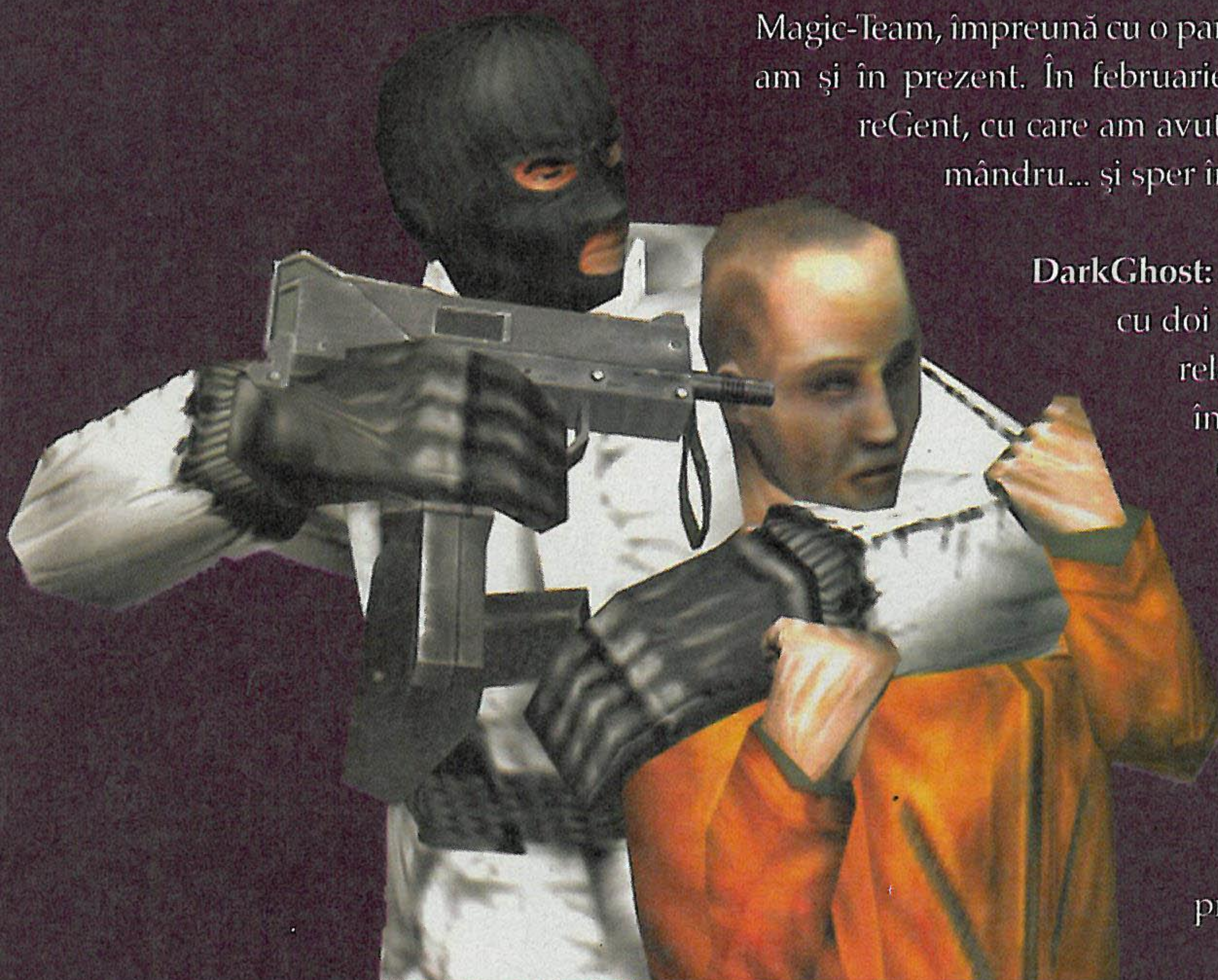
Greu-Team, la fel ca și colegul meu de sala, Snipes. Am mai jucat în diferite clanuri, dar nu de top, la mine contând mai mult distracția. Am tot jucat de plăcere până înainte de un LAN, care s-a desfășurat la Sibiu, unde am intrat în Magic-Team. La scurt timp, am găsit și un sponsor care să ne ajute în ceea ce vroiam noi să facem și cu care am rămas până în momentul de față. Cu noua echipă reGent (sau clan.exe), rezultatele au fost foarte bune și sper să rămână bune în continuare. Despre acest joc, nu știu ce să spun, decât că este un joc foarte realist, într-un fel. Începi să-l joci din plăcere și ajungi să arunci calculatoare pe geam și să spargi mouși sau tastaturi prin cafe-uri sau, mai rău, să





dormi cu zilele la calculator (n.r.: tensiunea jocului crește rezistența la stres a celor implicați... care, de altfel, sunt persoane deosebit de calme și joviale). În rest, toate bune și urați-ne noroc. **GL & HF all!** (n.r.: GL & HF, good luck and have fun, este o urare deja clasică printre „insideri”)

CreatuRe: Am început să joc CS acum un an și jumătate, prima dată dintr-un i-cafe de lângă mine. Apoi, împreună cu niște prieteni, m-am înscris în PGL, divizia B, cu clanul Insomnia. În urma câtorva rezultate bune, am fost remarcat de clanul Minim (divizia A) și mi-au propus să joc pentru ei, participând alături de aceștia circa un sezon, plus un LAN la Sibiu. În urma rezultatelor de la acel LAN, am fost din nou remarcat și invitat să joc în echipa Magic-Team, împreună cu o parte dintre coechipierii pe care îi am și în prezent. În februarie 2003 am înființat noul clan reGent, cu care am avut numai rezultate de care sunt mândru... și sper în continuare la mai mult).

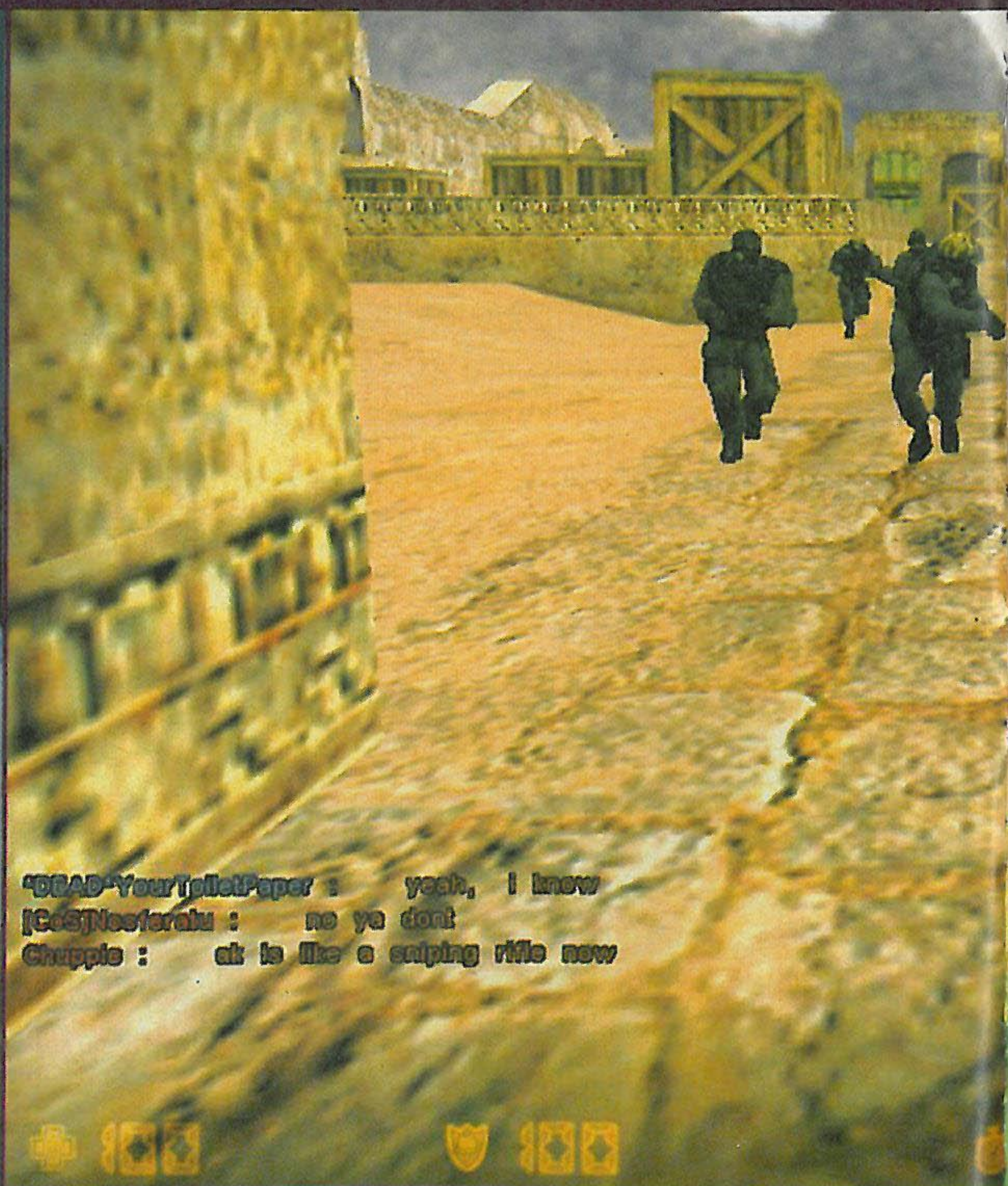


DarkGhost: Am început să joc CS în urmă cu doi ani și jumătate, dintr-un i-cafe relativ necunoscut. Prima echipă în care am fost membru a fost clan.exe. După o perioadă de timp, în care am jucat mai mult de plăcere...

CounterStrike s-a dezvoltat tot mai mult și, o dată cu începerea competiției PGL, am trecut de la stadiul de hobby la unul mult mai serios. În primăvara anului 2002 am fost

invitat să joc în TeG, clan aflat pe primul loc în țară, în acel moment. După câteva rezultate bune cu această echipă, a urmat o perioadă de pauză pentru mine. Însă, în toamna lui 2002, împreună cu alți câțiva coechipieri din TeG, am format o nouă echipă și ne-am înscris sub numele de Magic-Team. În februarie 2003, părăsiți de unii dintre membri, dar împreună cu alții noi, am format reGent, cu care am avut numai rezultate de vârf. Voi face tot posibilul să nu fac echipa de răs la toate concursurile la care vom participa. Motivația este foarte puternică, deoarece, la următorul LAN câștigătorul va pleca în Franța, având absolut totul asigurat, mai puțin bani de cheltuială. Sincer, nu cred că mă voi lăsa vreodată de CS, până va apărea ceva mult mai frumos, mai solicitant și mult mai jucat.

Chr1s: Joc CS de aproximativ trei ani și jumătate, între timp făcând pauză de un an, în care nu



m-am „apropiat” deloc nici de CS, nici de Quake3. Am început prin înființarea echipei CV, participând la numeroase concursuri, ajungând de fiecare dată în finală, chiar și câștigând. După aproape un an, s-a format echipa Wired, cea mai bună echipă din țară în aceea vreme, fiind clan leader. După o dispută cu managerul, am format echipa TeG, cu care am câștigat tot ce se putea în România și făcându-ne cunoscuți în Europa. Spre sfârșitul anului 2001, m-am lăsat de CS o perioadă, deoarece eram în ultimul an de liceu. Anul trecut am participat la calificările pentru WCG Korea la Quake3 și am câștigat, plecând cu GoD20 și ppasarel la UT, cu echipa TeG la CS, Shamanul și ImRadu la StarCraft, SpanK din TeG la Quake3 și Gică la FIFA 2002. După revenirea în țară m-am reapucat de CS în TeG. Recent, am avut probleme cu sponsorul și echipa a fost nevoită să se despartă, trei dintre jucători ducându-se la un clan advers, eu devenind mem-

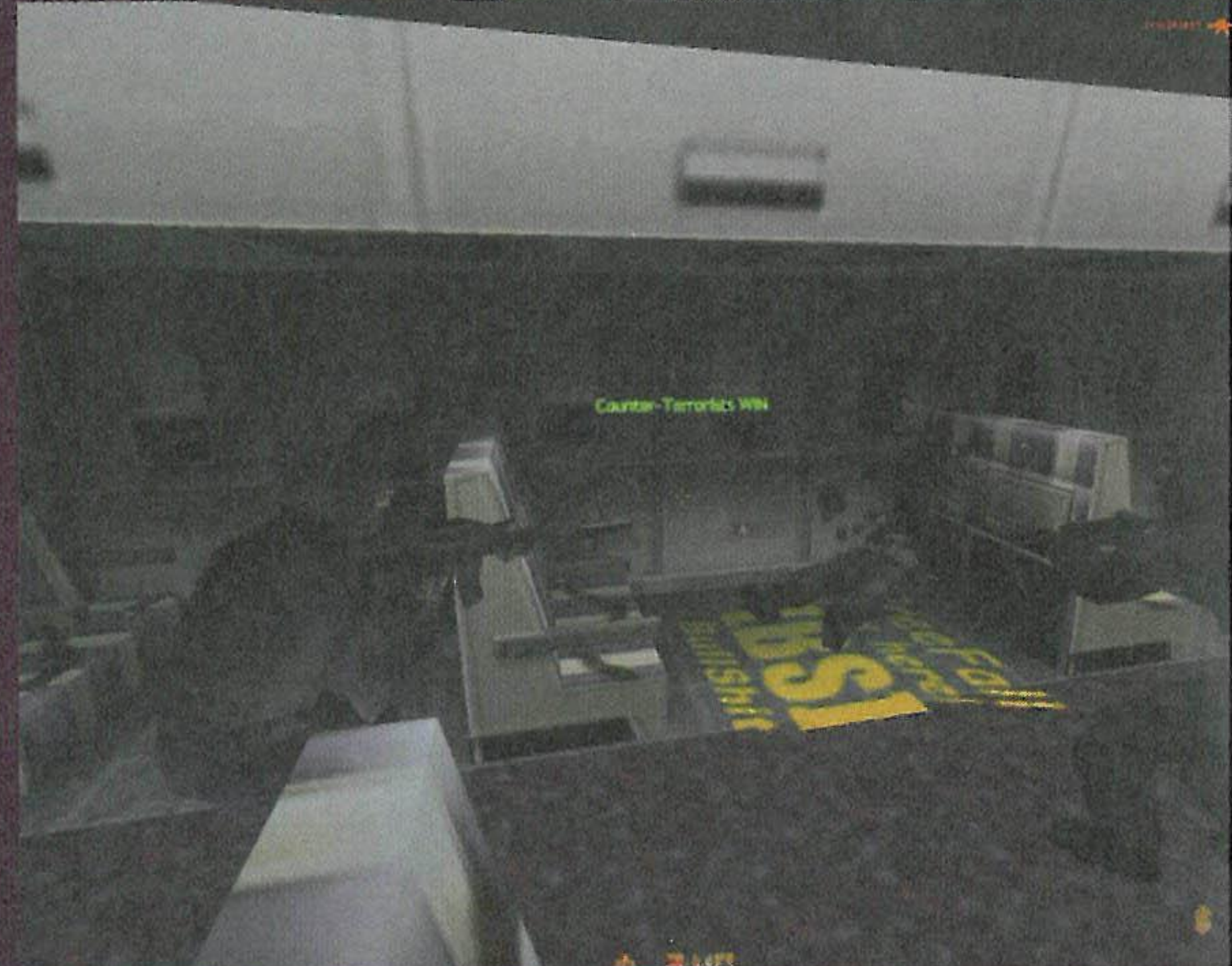
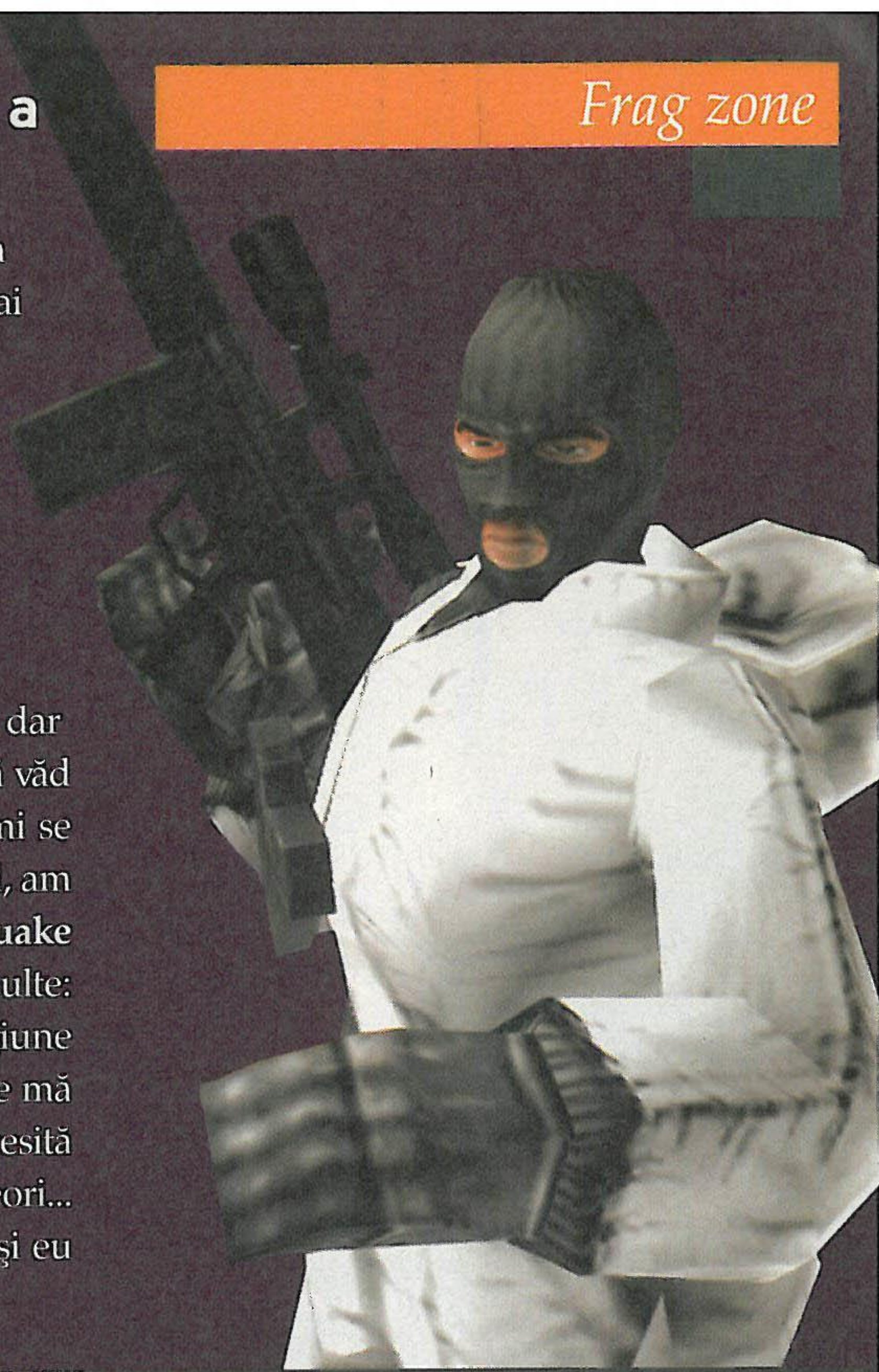
bru reGent în urma cu o lună, iar ca motivație am, ca aproape orice jucător, dorința de a face parte din cea mai bună echipă din România. Mă atrage jocul de echipă, faptul că trebuie să gândești enorm în CS, și de multe ori contează mai mult gândirea decât aiming-ul. Voi renunța doar când va apărea Quake 4, Quake-ul fiind jocul meu de suflet orice-ar fi... mulți știu.

RooKie: Am început CS (nu mai știu acum cât timp), dar exact când a apărut la noi. Era ceva nou și eram curios să văd despre ce e vorba; nu m-a atras prea mult la început, mi se părea cam lent, eu fiind jucător de Quake, dar, cu timpul, am început să prind "mișcarea" și chiar am renunțat la Quake pentru CS. Clanurile din care am făcut parte sunt multe: primul este KoE, după care au urmat bluezone, DST, Legiune (actualul Minim), D7* (Dodge This) și... acum reGent. Ce mă atrage la acest joc? Faptul că e un joc de echipă, care necesită și dexteritate, și gândire, plus că adrenalina o ia razna uneori... și... de ce jucătorii din străinătate pot să tragă așa bine, și eu nu?

Un moment mai special din experiența mea ca jucător a fost atunci când am jucat la LAN-ul de la RomExpo, vara trecută (eram în echipa bluezone), pentru calificarea la World Cyber Games din Coreea, am câștigat primul meci, am jucat bine și știam că sunt privit de o grămadă de oameni în sală pe un ecran.

Care este secretul care face diferența dintre un jucător amator de pe serverele publice și un jucător, să spunem așa, profesionist?

Un jucător „profesionist” poate fi considerat cel ce știe să gândească și să tragă în același timp... și să pună pasiune în ceea ce face. E nevoie uneori de





2-3 ore, alteori, de 12-14 ore de antrenament zilnic.

Toți jucătorii, indiferent dacă sunt profesioniști sau simpli amatori, sunt mai mult sau mai puțin "pe publice". Pe publice intră toată lumea, înveți să tragi, înveți să te miști, te încălzești înaintea de un meci... Deocamdată, la noi în țară, profesionismul nu există la modul de salarii pe lună, contracte de joc, publicitate și facilități; ceea ce departajează însă un jucător profi de unul amator este timpul alocat zilnic CS-ului, gradul de seriozitate manifestat, interesul acestuia de a

învăța lucruri noi și a-și perfecționa constant stilul... și, nu în ultimul rând, mouse, tastatură, căști, sistem foarte performant, care sunt neapărat necesare pentru a trece la performanță... să nu mai vorbim de conexiunea Internet stabilă și o lățime de bandă destul de mare pentru a putea juca online pe servere, optimă ar fi o conexiune pe fibră optică, cu o lățime de bandă de minimum 256 kbps, pentru ca o echipă de cinci jucători să poată desfășura un meci în condiții acceptabile.

Mai precis, CS - u l este un joc destul de costisitor... nu este accesibil oricui... cel puțin, pe plan material...

În plus, ai nevoie de o răbdare de fier, nervi de oțel, imunitate la stres, ambiție și maximum 4-5 ore de somn pe zi.

Au existat momente amuzante legate de CounterStrike de-a lungul timpului?

m3thadon: Nu este un joc amuzant, puținele momente de distracție sunt gustate doar între jucători. Însă este un joc care leagă prietenii și crează legături între persoane aparent total diferite. Este un joc social, dar, în același timp, cu un grad extrem de competitivitate.

RooKie: Pfff... momente amuzante... sunt doar cele care se întâmplă atunci când câștigi un meci, dacă îl pierzi nu prea găsești nimic amuzant. De obicei, s-au întâmplat atunci când nu am jucat un meci serios, adică atunci când jucam cu echipe mai slabe: omori 4-5 oameni cu 5-1 sau mergi în spatele lui cu cuțitul jumătate de hartă și el nu-și dă seama). Momente amuzante dintre membrii clanului... sunt multe... ar trebui să stai o seară aici alături de Jojo (n.r.: Jordan), dacă are chef de "caterincă" nu ai șanse să mai joci în seara aia. Un moment haios pe un server public a fost atunci când am găsit șase adversari care se chinuiau să se ascundă toți în spatele aceleiași lăzi pe hartă...

Ce impresii v-a lăsat concursul LAN PGL-Blunet din 3-4 mai?

LAN-ul PGL-Blunet 3-4 mai 2003 a reprezentat pentru clanul reGent încununarea unor eforturi susținute din partea tuturor jucătorilor, a multor nopți pierdute la antrenament, neglijarea vieții sociale timp de două săptămâni și multe alte compromisuri, menite să aducă echipa într-o formă cât mai bună la acest concurs. Oricum, în ciuda cuvintelor mari, spuse mai sus, nimeni nu a depus un efort mai mare decât de obicei pentru a se pregăti pentru acest LAN. Câteva impresii „la rece”: un concurs bine organizat, peste medie, premii atractive, echipe de top din toată țara... un LAN tare... cei mai buni au câștigat!

RooKie (participant în echipa Visualize): A fost ok organizarea, și ambianța a fost super, exceptând pungile de apă pe care ni le "donau" vecinii. Atmosfera din interior... hmm... la mine atmosfera era creată doar de înjurăturile pe care le adresam adversarilor și nervii pe care mi-i făceam, dar, dacă privești ca spectator, vei vedea oameni concentrați asupra jocului, uneori țipete, alteori dezamăgire... exact ca la un meci de fotbal. (n.r.: RooKie a fost un caz „mai special” la acest concurs, datorită faptului că, deși a fost nevoit să ia o pauză de câteva minute în timpul unui meci, pentru că i se făcuse rău, s-a întors în sală și a adus victoria echipei; iar după meciul dintre Visualize și reGent, a fost supranumit de către unul dintre organizatori NinjaRooKie).

Care este motto-ul clanului reGent?

Pentru unii istoria s-a scris, pentru noi de abia începe...

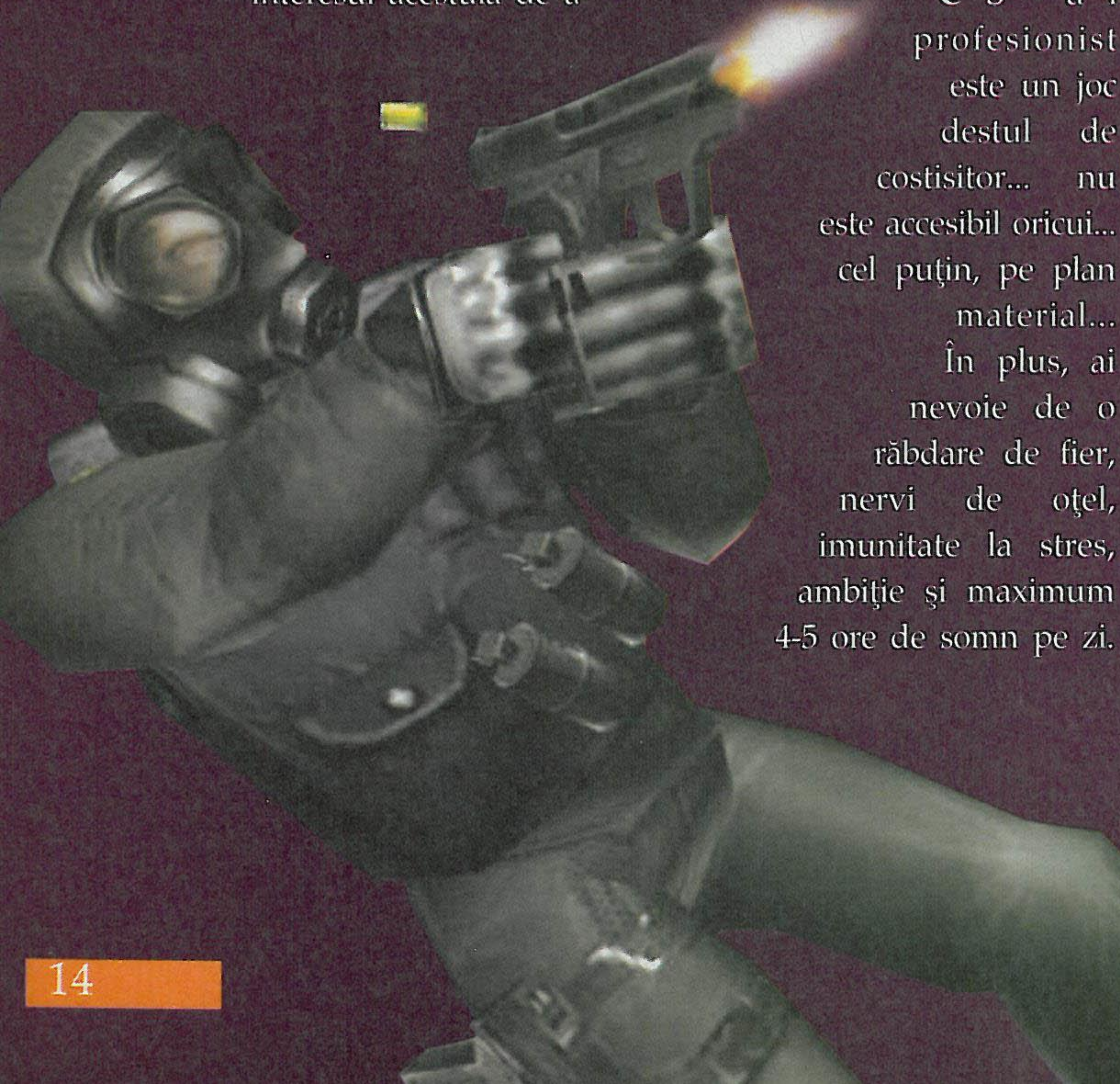
> end Interviu

>

codename: ArtemiS (interview hunter) | real name: Mirela Gales | main location: de_gamingzone | particular sign: pen&paper

>

> [end transmission]



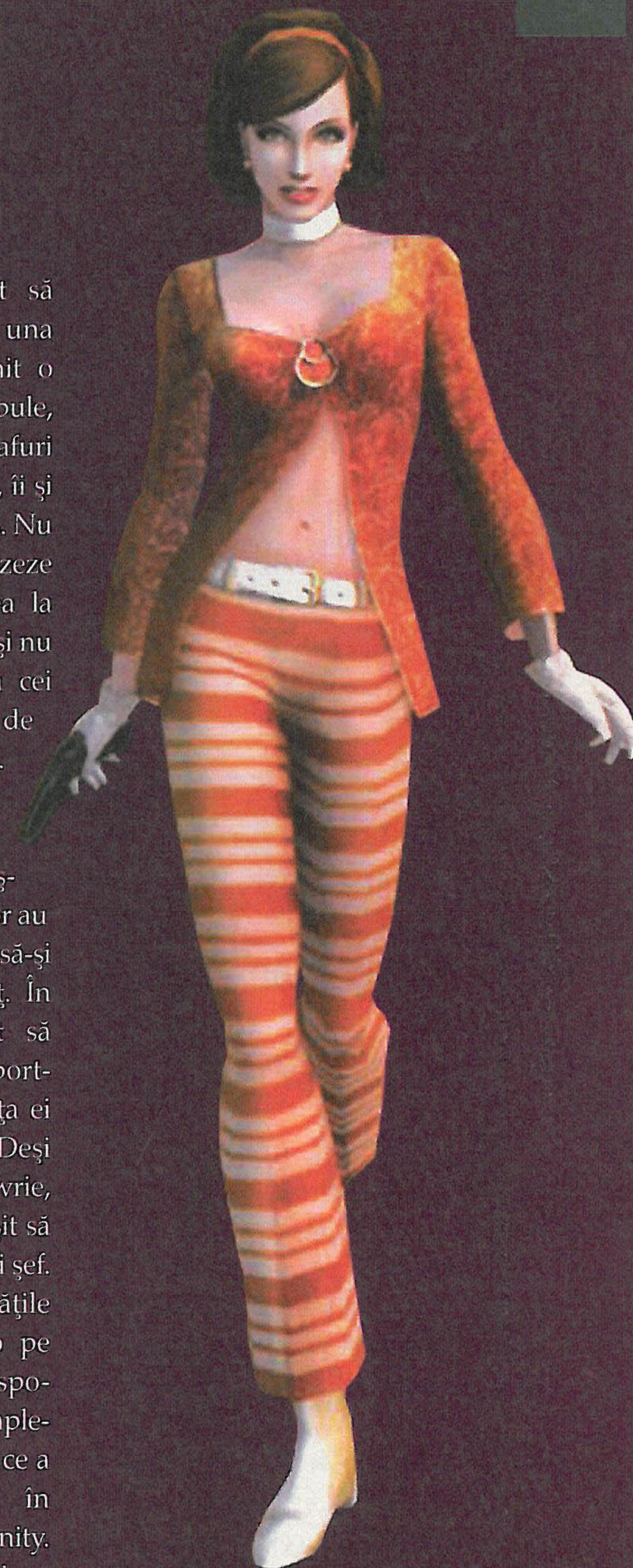
Cate Archer

Cate Archer, protagonista popularului sequel **No One Lives Forever**, este deosebit de competentă, nerușinat de directă, irezistibil de atractivă și de o inteligență înspăimântătoare. Poate din cauză că a trebuit să trudească mult mai mult decât colegii ei de sex masculin, ea este un agent mult mai intuitiv și mult mai isteț. Chiar și inamicii o apreciază pentru devotamentul și loialitatea ei. Straniul dar a lui Cate de a cunoaște foarte repede oamenii, combinat cu simțurile ascuțite concentrate asupra mediului înconjurător, o ajută să descopere diferite detalii peste care alții trec cu vederea. Domnișoara Archer s-a născut în munții Scoției (nu, nu se trage din

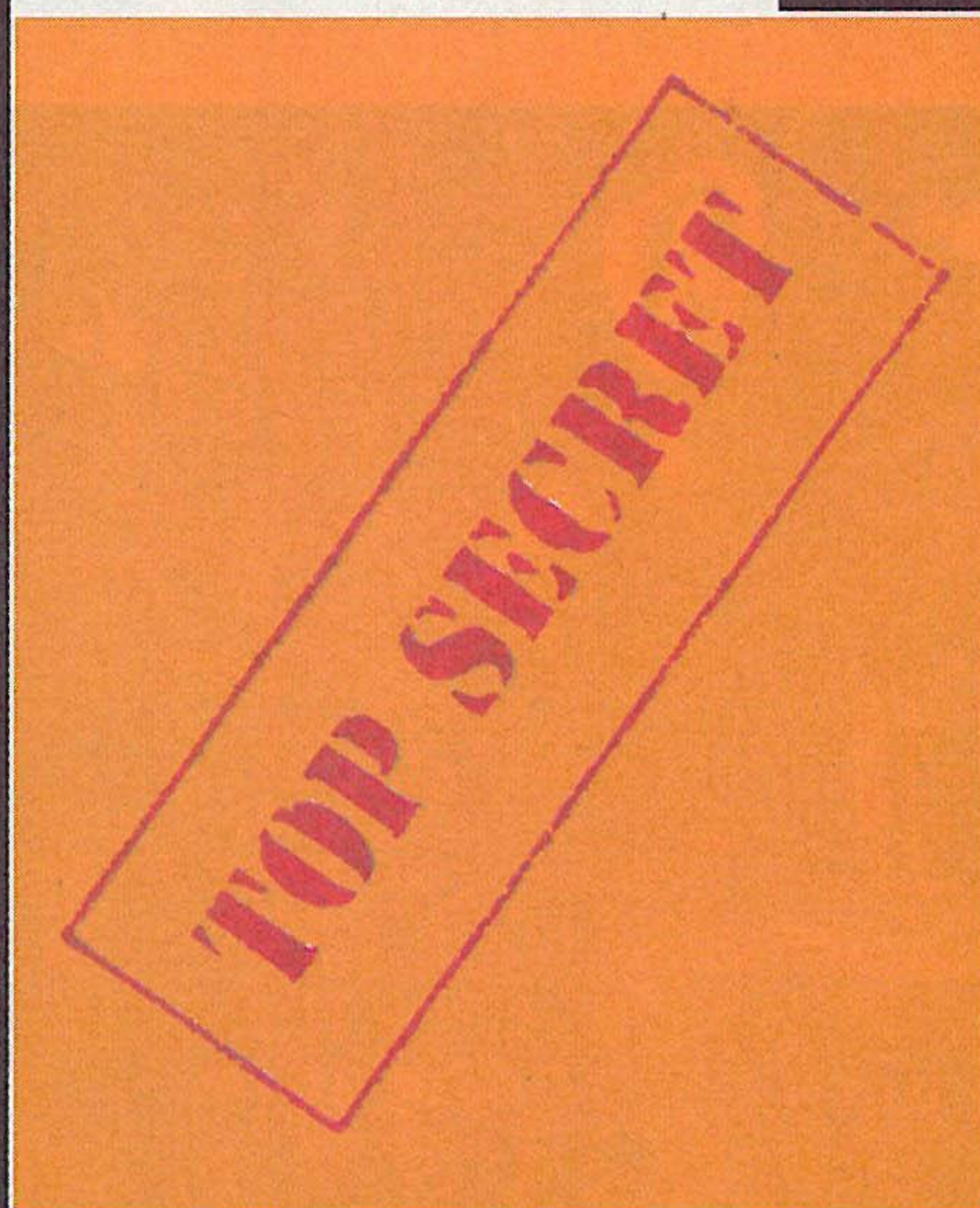
clanul MacLeod), în luna martie a anului 1942. Din păcate, datorită sănătății ei fragile, mama lui Cate n-a reușit să se mai însănătoșească. Ea a trecut în lumea de dincolo când Cate a împlinit vârsta de trei săptămâni. Domnișoara Archer a avut parte de o copilărie de invidiat. Ea fost iubită atât de colegii, cât și de profesorii ei datorită intelectului remarcabil, imaginației vii și „celor șapte ani de acasă”. După ce a atins vârsta corespunzătoare tatăl ei a învățat-o să călărească și să vâneze. După pierderea soției, domnul Archer a renunțat la stilul de viață cumpătat și treptat și-a stricat atât moștenirea, cât și sănătatea. La vârsta de 14 ani, tânăra Cate trăia într-o sărăcie cumplită. În luna mai a anului 1956, tatăl lui Cate și-a pus un pistol la tâmplă și a apăsat trăgaciul. După o perioadă de timp petrecută la orfelinat, fetișcana s-a perindat pe la mai multe

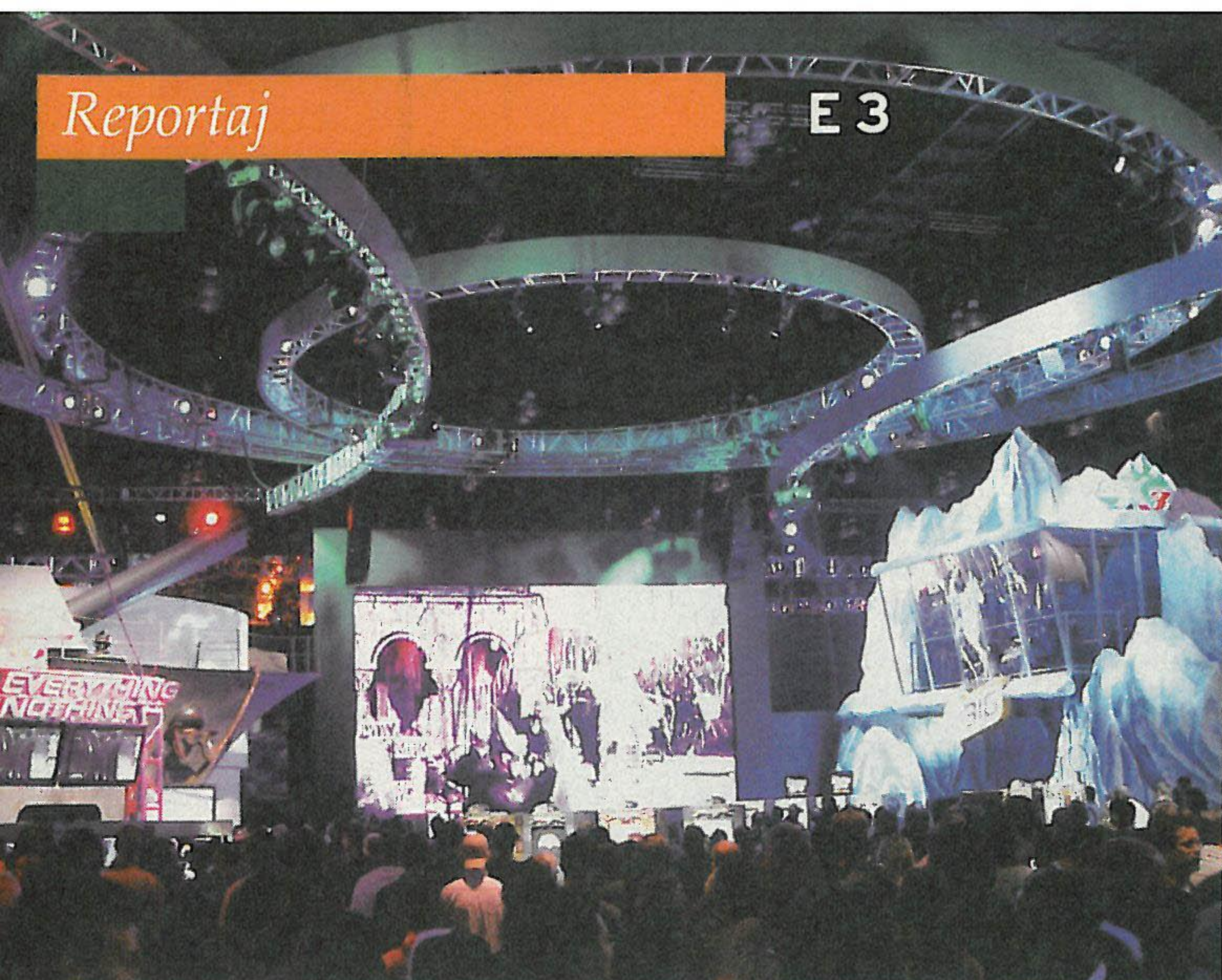
familii, dar n-a reușit să se integreze în nici una dintre ele. Ea a devenit o anarhistă lipsită de scrupule, care se întreținea din jafuri minore. Pe de altă parte, îi și plăcea cariera de pungaș. Nu i-a trebuit mult să realizeze cât de bine se pricepea la această îndeletnicire. Deși nu a furat niciodată de la cei săraci, ea era conștientă de consecințele acțiunilor ei. Dar satisfacția și palpităția, nemaivorbind de bunurile materiale, câștigate în urma aventurilor au îndemnat-o pe tânără să-și continue cariera de hoț. În 1958, când a încercat să șutească la Londra portmoneul unui străin, viața ei s-a schimbat radical. Deși necunoscutul, Bruno Lawrie, a surprins-o, Cate a reușit să scape cu ceasul viitorul ei șef. Impresionat de abilitățile fetei, Bruno a căutat-o pe Cate cu ajutorul dispozitivului de urmărire implementat în ceas, iar după ce a găsit-o, a recrutat-o în organizația top secretă Unity. De atunci, scopul vieții ei s-a schimbat: luptă împotriva terorismului internațional. Și după cum spuneau cei care au cunoscut-o, aveți grijă cu ea deoarece o adevărată femme fatale.

ZAMBILICĂ PANONICĂ



Sub fustă...





E³ IS NOT REAL

DISCOVER REALITY 05.15.03

WWW.E3ISNOTREAL.COM

E3 2003

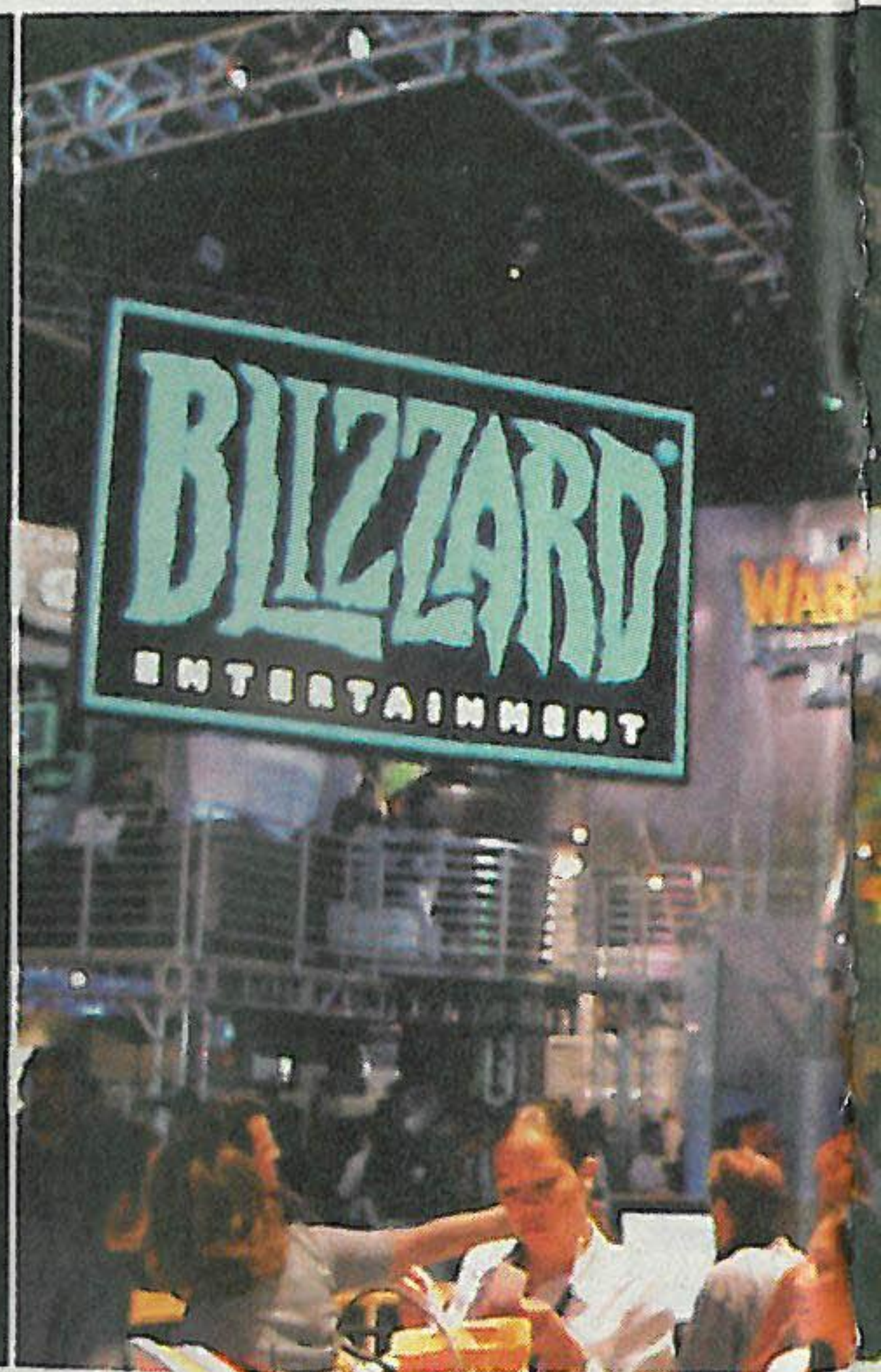
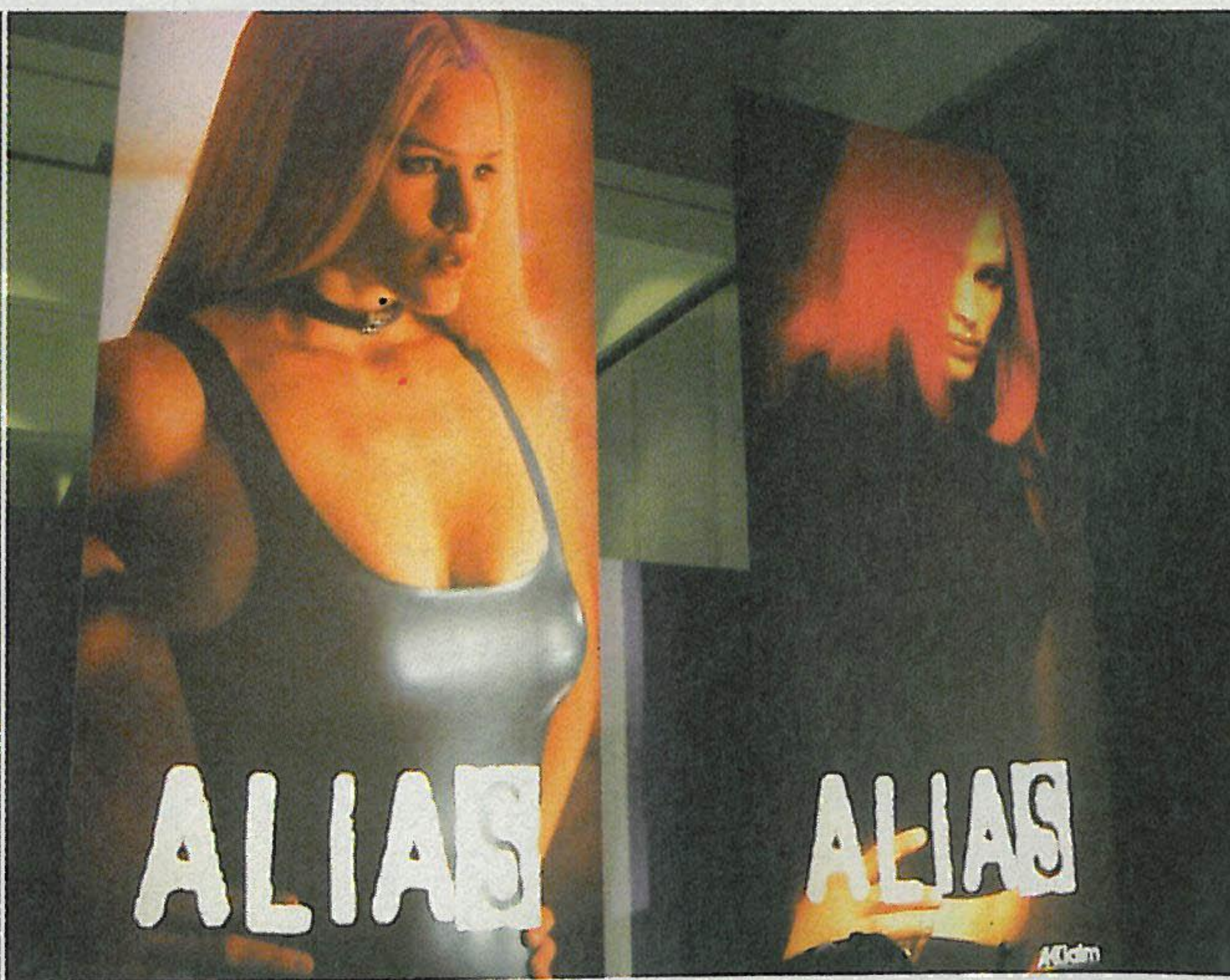
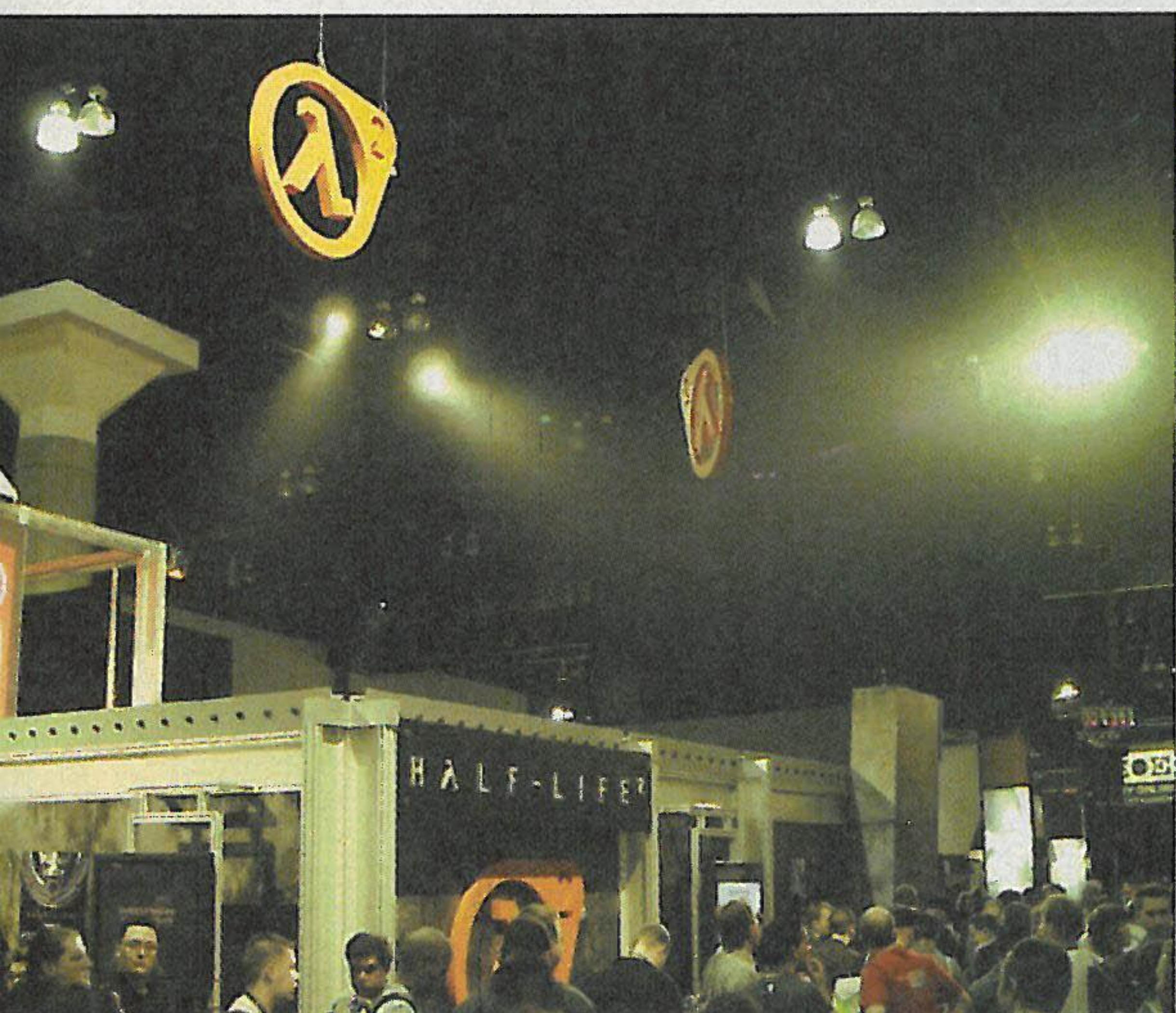
E 13 mai, e gata să înceapă, "Armata e cu noi", "Where in the world is Gordon Freeman?", "Uau, ce de chicks!", "Scuzați-mă, la ce stați aici la coadă?", agitație peste tot, îmbulzeală... Stai calm - **"There is no E3!"**

Să urmărești "în direct" E3-ul, chiar și din confortul relativ al unui scaun șubred, nu e un lucru ușor. Dar cu răbdare multă și timp liber berechet, perioada 13-16 mai poate deveni cea mai fascinantă a anului; dintr-o perspectivă ludică desigur. Anul acesta, febra a început practic cu mult înainte de debutul oficial al expoziției din Los Angeles, în primul rând ca

urmare a anunțului dezarmant făcut de Valve în primăvară. O dată începută "distracția", **Half-Life 2** s-a aflat inevitabil pe buzele, în ochii și-n sufletele tuturor. Valve a venit pregătită special pentru a-și lăsa vizitatorii cu gura larg căscată, singurul lucru expus la standul **HL2** fiind un film de 23 minute – demo tehnologic și scene in-game, întrerupt de ocazionalele semne de exclamație vocalizate din public. Cozile aici au fost imense, iar faptul că standul ATi a fost ales pentru prezentarea unor scene din **HL2** este în sine o surpriză, mai ales după zvonurile vehiculate anterior cu privire la exclusivitatea jocului pentru plăcile nVIDIA.

Un efect imediat al deschiderii supapei de la Valve a fost înmuierea lui **Doom 3**, care după primele zile (în care au apărut două screenshot-uri țapene și un trailer de aproape trei

minute), nu a mai reușit să țină pasul dezlănțuirii lui Gordon Freeman. Salvarea sa a venit sub forma unei conferințe ținute de John Carmack, pe parcursul căreia invitații au urmărit o nouă prezentare a jocului celor de la id Software: coridoare întunecate și becuri pâlpâind, zombies cu drujbe și monștri surescitați izbindu-i de toți pereții, impi furisându-se în umbre cu ani-



mații ce amintesc de Gollum din Lord of the Rings – care va să zică o frumusețe de horror. Până la urmă, cea mai încuietore dilemă a lui Carmack a fost (și probabil încă mai este) includerea sau nu în **Doom 3** a unei opțiuni de dezactivare a umbrelor – acestea consumând o foarte mare parte din puterea de calcul a unui sistem, dar totodată având un aport hotărâtor la feeling-ul dramatic al jocului.

Far Cry s-a bucurat și el de destulă atenție la partea de Action, cu ale sale peisaje tropicale îmbietoare, iar **Halo** chiar ar putea merita așteptarea exasperantă la care am fost supuși de către producătorul Bungie. Cât despre **S.T.A.L.K.E.R....** îndoapă-ți pușculița pentru un upgrade major! O altă surpriză plăcută a venit din partea lui **Prince of Persia: The Sands of Time**, în privința căruia chiar și eu aveam unele rețineri, însă mulți participanți l-au considerat a fi printre cele mai bune jocuri de la E3. Ca RPG-uri, un debutant de seamă al expoziției a fost **Dungeon Siege II**, prezentat doar printr-un trailer bazat pe superbul său engine, iar **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** nu s-a lăsat nici el mai prejos, împrumutând



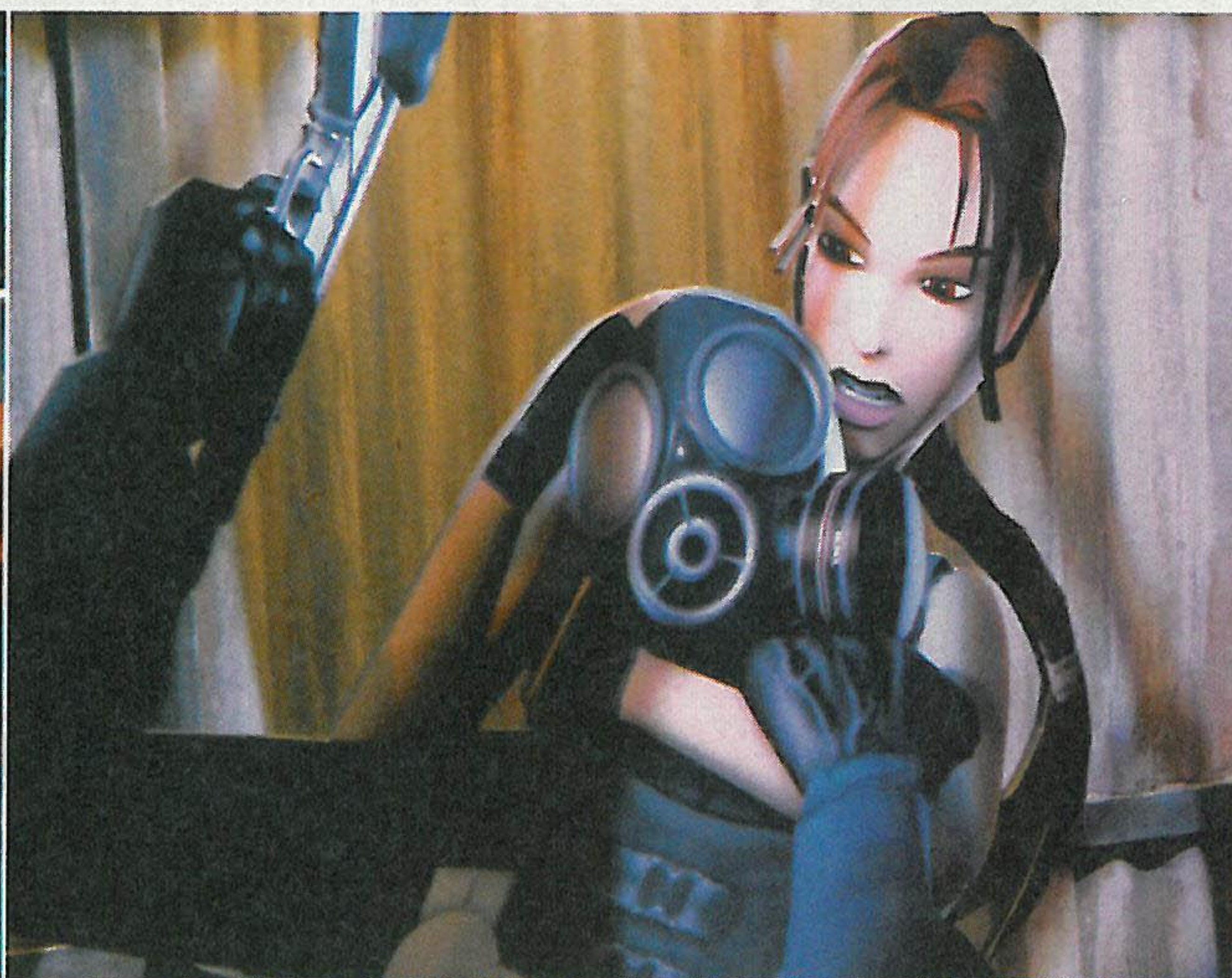
tehnologia Source a celor de la Valve. La partea de MMO s-a remarcat **The Matrix Online**, alături de duoul **Middle-earth Online** și **D&D Online** al celor de la Turbine, și desigur Blizzard cu **World of Warcraft** – care de mult nu mai e un "boboc" al show-ului. Iar ca strategie, nu cred că greșesc prea mult dacă afirm că **Rome: Total War** a fost cel mai promițător.

Personal, cea râvnită ofertă am considerat-o a fi cea a standului Eidos, cu jocuri ca **Deus Ex 2**, **Thief 3** și **The Angel of Darkness**. Și LucasArts au făcut o figură frumoasă, punând pe masă 9 titluri PC cu imagini și trailer-e noi pentru fiecare; mă rog, doar un trailer pre-randat pentru noul **Star Wars: Republic Commando**.

Restul expoziției a oferit destule alte poligoane și "curbe" în care să-ți îneci privirile pofticioase. Renumitele, super-eroicele, medievalele, klingonienele sau sportivele "booth babes" au umplut și în acest an galeriile site-urilor de gaming, în costumații care niciodată nu par a fi prea sumare...

Ca să mai și închei, la partea de hardware cea mai mare surpriză a fost anunțarea consolei PlayStation Portable (PSP) de către Sony, descrisă de aceștia ca "walkman-ul secolului XXI", și care are toate șansele de a se impune în fața lui Nintendo, liderul acestei piețe. Noi în schimb rămânem fideli bătrânului PC, care după toate aparențele ar putea vedea o renaștere a genului adventure în următorul an de zile. Deci stați calmi, jocurile bune nu sunt nici pe departe dispărute. Mai greu va fi să alegem!

URSA BEARCĂ





DATE

Producător
Valve

Publisher
Vivendi Universal

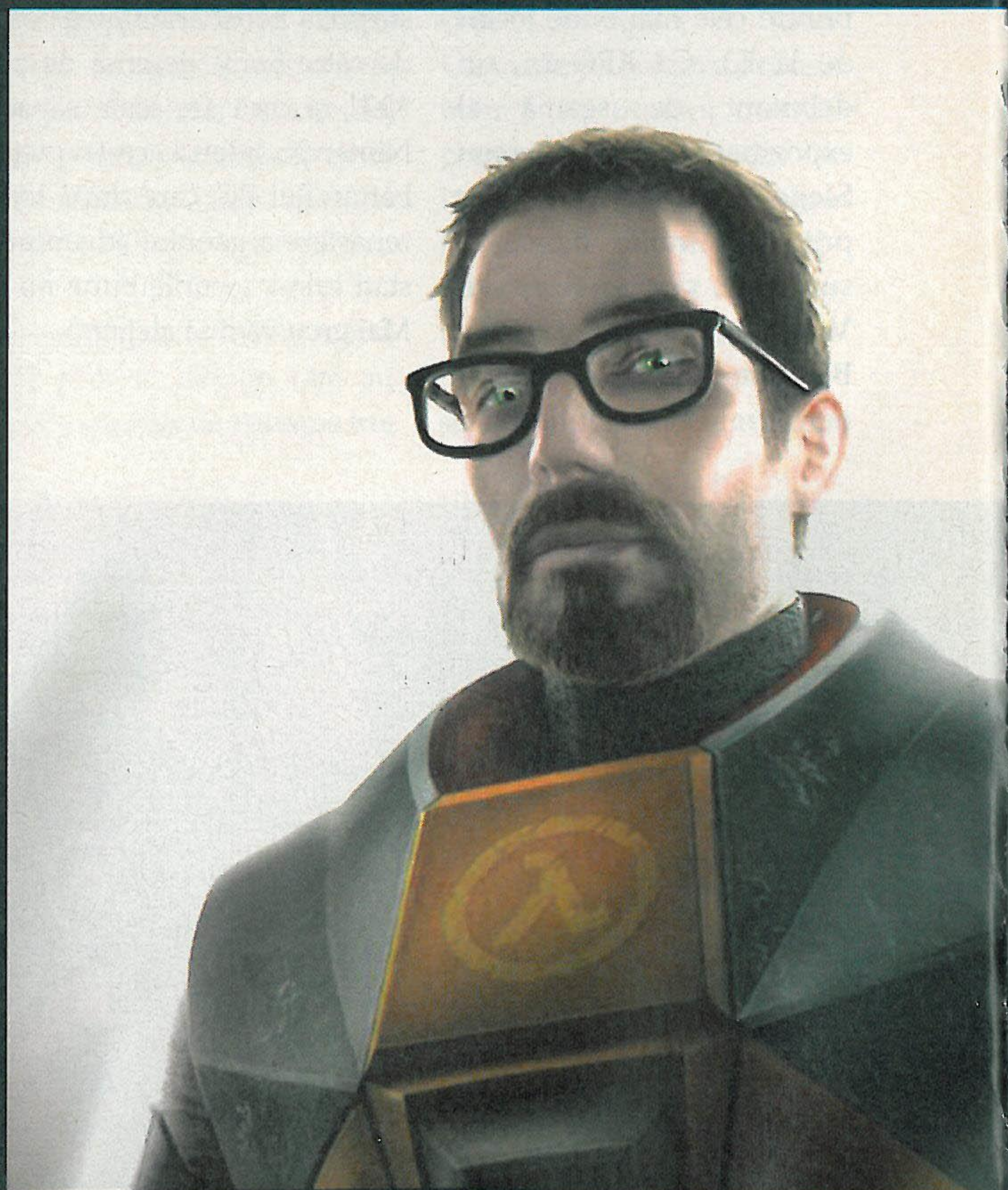
Termen
trim. IV 2003

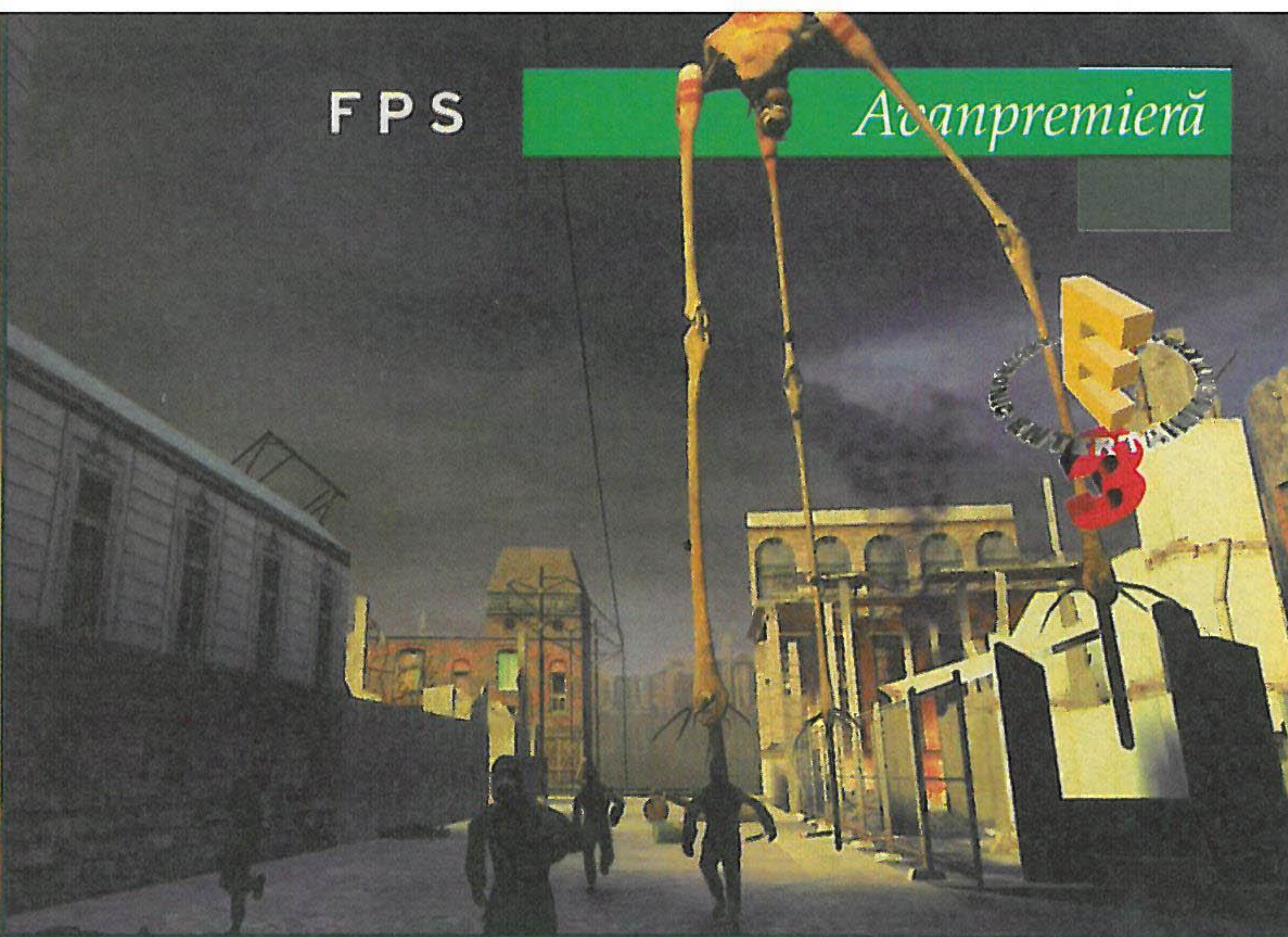
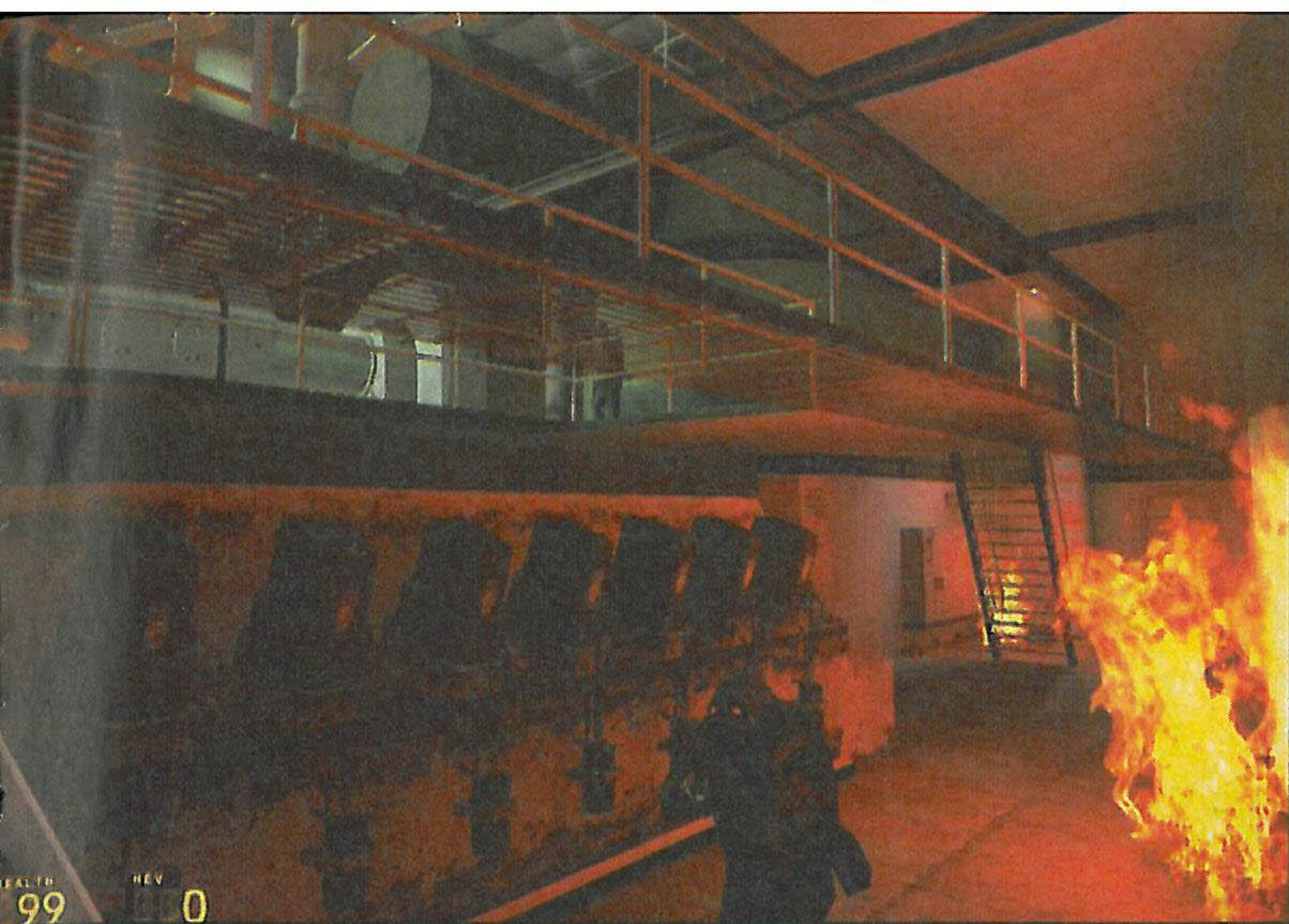


Half-Life 2

Gerul se înăsprea pe măsură ce se lăsa întunericul. Vântul îmi certa sever obrajii, singura protecție fiindu-mi barba, tunsă foarte scurt. Mă grăbeam printre figuri cenușii, preocupate de existența cotidiană, singurul gând care mă cerceta fiind acela de a ajunge cât mai repede la destinație. Taxiurile treceau nepăsătoare pe lângă mine: păcat că nu mi-au mai rămas niște mărunți. Teluricul gând mi-a fost însă repede izgonit de o bucurie imensă, pe care nu cred că are vreun rost să ți-o descriu – am trăit-o cu toții. Purtam în rucsac obiect

mic, ceva care nu interesa – cu siguranță – pe mulți dintre cei cu care-mi intersectam calea, un fel de "trei lulele, trei surcele"... Brusc, un gând întunecat mi se cuibărește într-un cotlon al minții: dacă s-a întâmplat ceva cu bunul meu 166? Dacă n-o să meargă? Dacă... luțesc pasul, dar respirația îmi era mai rapidă decât mersul. Uf, bine că am ajuns! Pornesc MMX-ul: merge! Cu sufletul la gură, încep instalarea, care se derula parcă nefirec de încet. ...98..99...100. He, știam eu, cineva acolo sus mă iubește! "... Have a safe and





productive day!" Acestea au fost cuvintele cu care incitanta voce feminină încheia parcursul trenulețului în ceea ce urma să fie marea aventură a genului FPS; JOCUL prin definiție: **Half-Life!**

Au trecut aproape cinci ani de la acea fascinantă apariție despre care se spune și astăzi, pe bună dreptate, că a redefinit genul FPS. Cu un scenariu care face să pălească multe producții holywoodiene de astăzi, un AI impresionant, care te lăsa mut de uimire și un gameplay din care transpira că jocul este făcut de gameri pentru gameri, **Half-Life** a reușit să ne țină mâinile lipite de mouse și tastatură (cu excepția momentelor în care-ți sărea în față câte-un haedcrab și tresăreai de mama focului!) timp de zeci de ore, în care uitai de tine și nu mai existai pentru nimeni. Cu toții așteptam o continuare care să nu sune a add-on, o parte a doua, în pixeli și poligoane. Baietii de la Valve nu păreau însă prea preocupați să se pună, din nou, cu toții, în jurul robinetului-simbol și să-l învârtă pentru a deschide zecilor de mii de fani un nou **Half-Life**. N-aduce însă anul ce aduce E3-ul și Valve a reușit să surprindă pe toată lumea prezentând un video de peste 20 de minute, cu secvențe ingame, mai

mult, anunțând chiar o dată de apariție oficială: 30 septembrie. Dacă vă întrebați cum au reușit să țină secretul despre un joc pe care, după declarațiile lor, l-au început imediat după ce au terminat **Half-Life**, nu pot decât să vă spun că lumea asta e, încă, plină de surprize. La auzul acestei vești, cum nu am participat activ la E3, ne-am pus pe scotocit netul și am dat peste filmul prezentat. La vederea primelor imagini, maxilarele au început să ni se balângănească asemenea leagănelor din parc, proaspăt eliberate de jucăușii lor ocupanți! Redarea mimicii fețelor este nemaîntâlnită. Mândria lui Valve este noul sistem de animații faciale, care comportă mai bine de patruzeci de mușchi, oferind o redare impresionantă și foarte fidelă a personajului modelat. G-man (pe care-l recunoști din prima cu toate nu seamănă cu cel de acum cinci ani), care începe prezentarea, este parca aievea. Porii pielii sunt vizibili, clipește real, când vorbește buzele sunt perfect sincronizate cu ceea ce exprimă. Ochii pot să redea o sumedenie de emoții: furie, bucurie, mirare, neliniște... sunt "omenești".

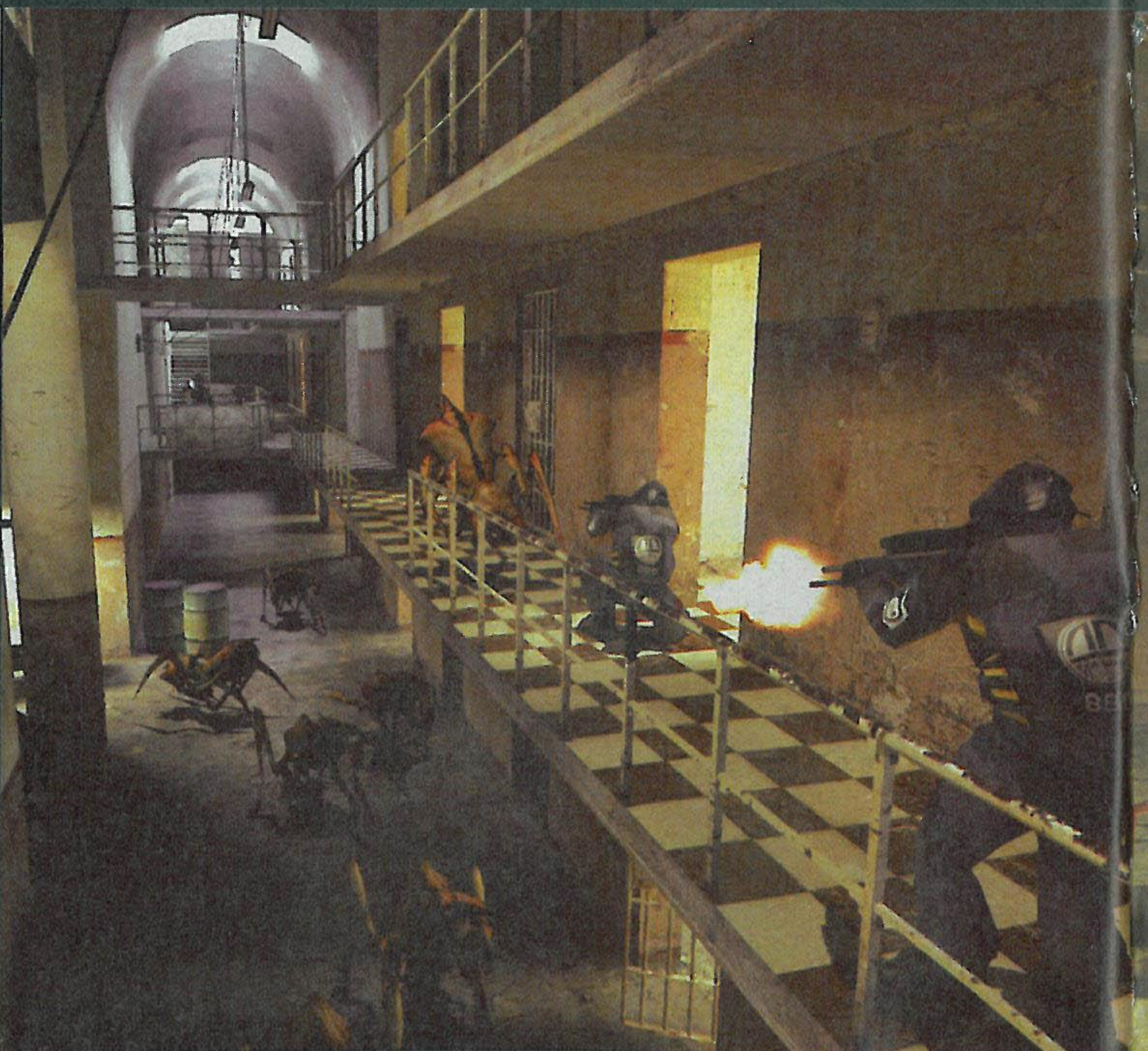
În general, animațiile personajelor, ca și căderile obiectelor sunt tot atât de realiste și vom vedea camarazii sau adversarii adăpostindu-se ori chiar asistând la teribila dezmembrare a unui corp uman de către un extraterestru, toate acestea dându-ți senzația că te uiți pe geam, afară, nu pe ecranul unui monitor! Dacă

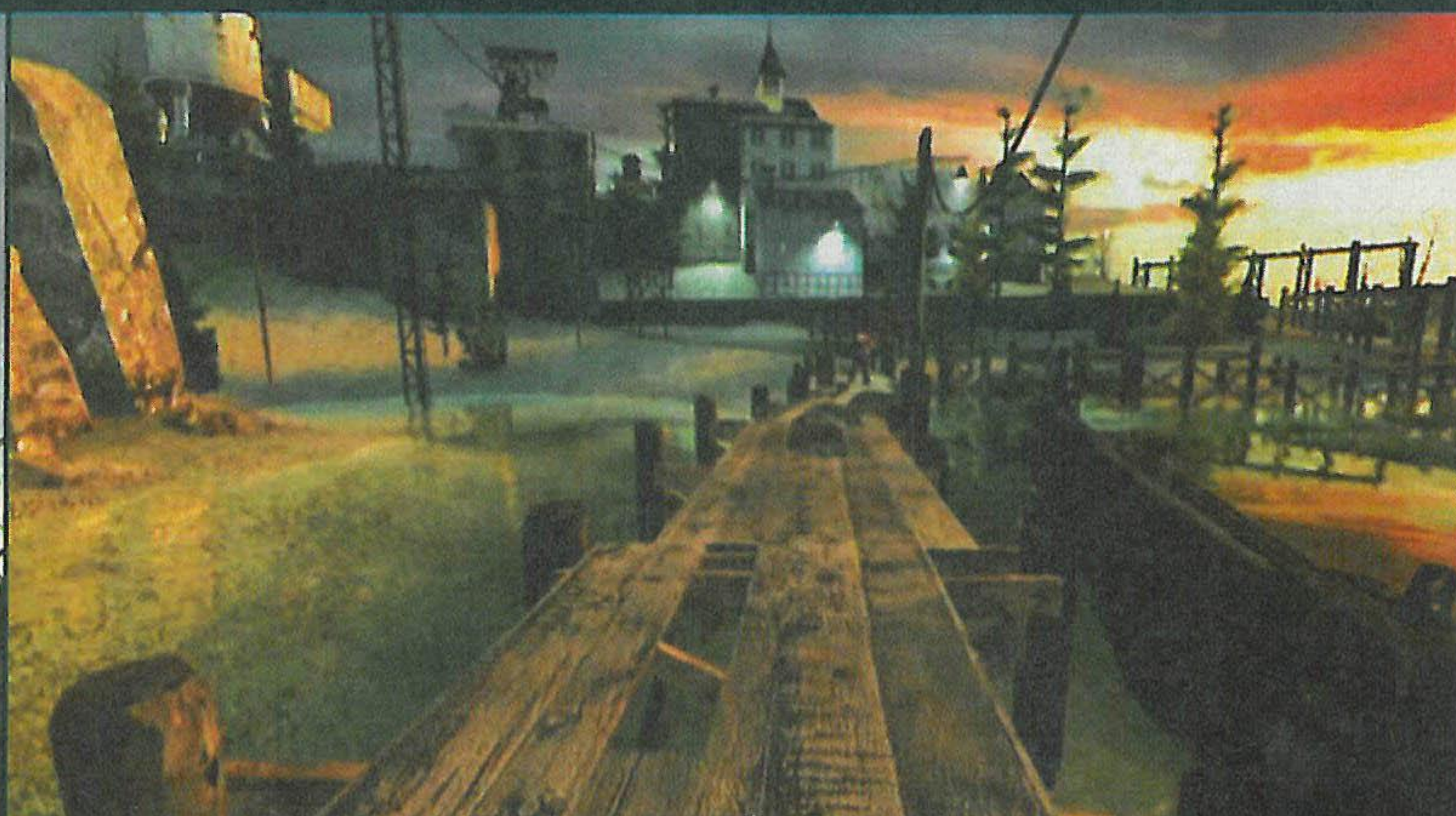
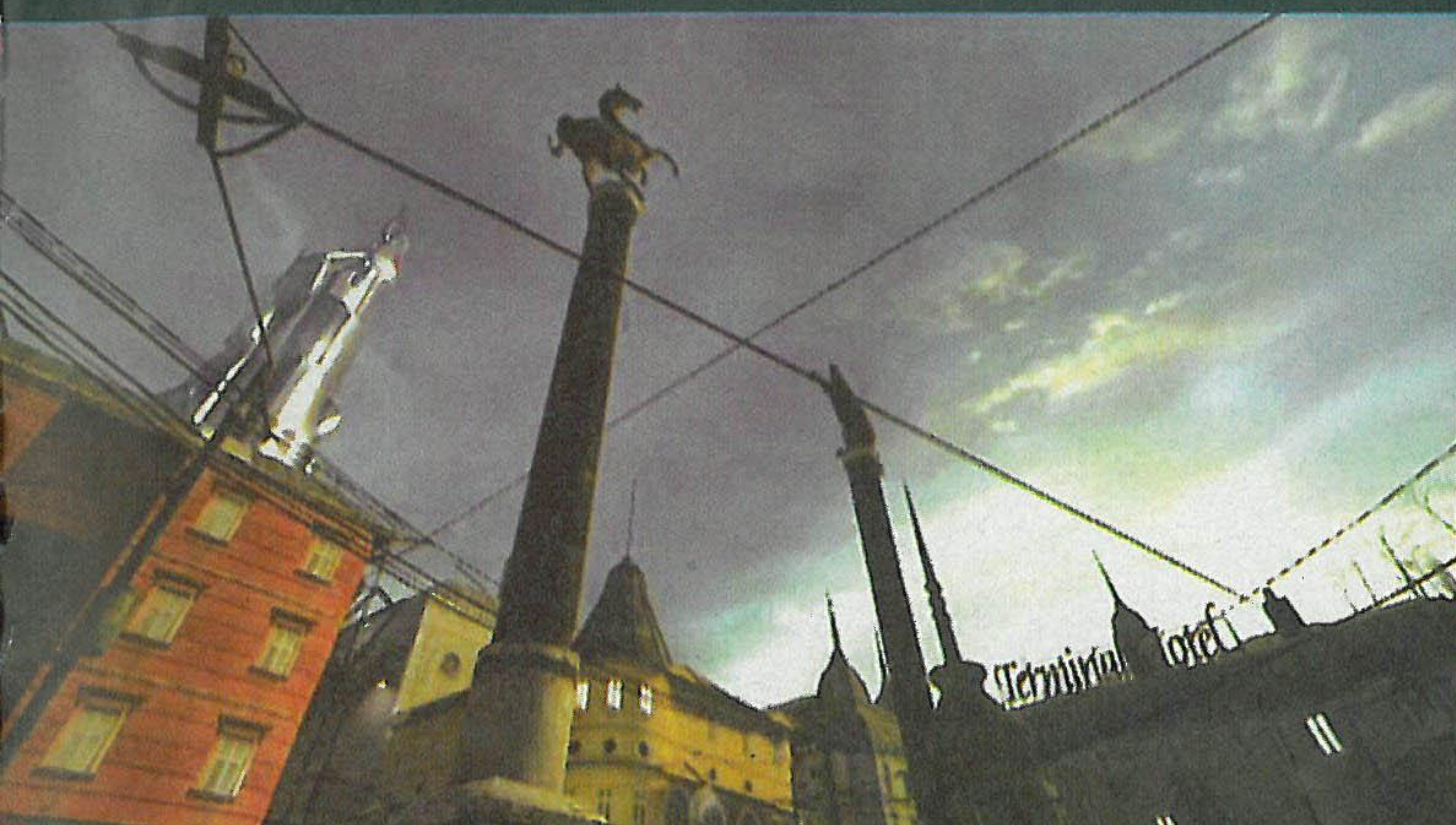




Half-Life a utilizat engine-ul (mare parte din el) de Quake I și netcode-ul QuakeWorld, Half-Life 2 utilizează un engine propriu, pe nume V-Source, produs de Valve. Geamuri, sticlă, apă tulburată, flăcări.... engine-ul de Half-Life este incredibil. Fiecare textură aplicată pe obiecte determină tipul de materiale din care este compusă și îi asociază proprietăți fizice precum rezistența sau densitatea. Concret, dacă tragi într-o etajeră de lemn, situată lângă o apă, așchiile etajerei zboară în toate părțile, într-o manieră perfect realistă, și cad pe urmă în apă, unde se

scufundă provocând cercuri, pentru a urca apoi la suprafață. Corpurile "moi" sunt și ele generate bine de engine-ul jocului. O saltea aruncată degajă praf atunci când se lovește de sol. Sau un cadavru de soldat apucat de un picior este zgâlțâit și apoi aruncat pentru a cădea într-o manieră foarte realistă. Exemplele oferite în prezentare sunt cu tonele și trebuie să recunosc că sunt dintre cele mai impresionante. Într-o scenă, te afli pe o terasă, de unde zărești jos, într-o curte, o mână de soldați. În dreapta este o macara. Tragi în cablul macaralei care eliberează un trunchi de

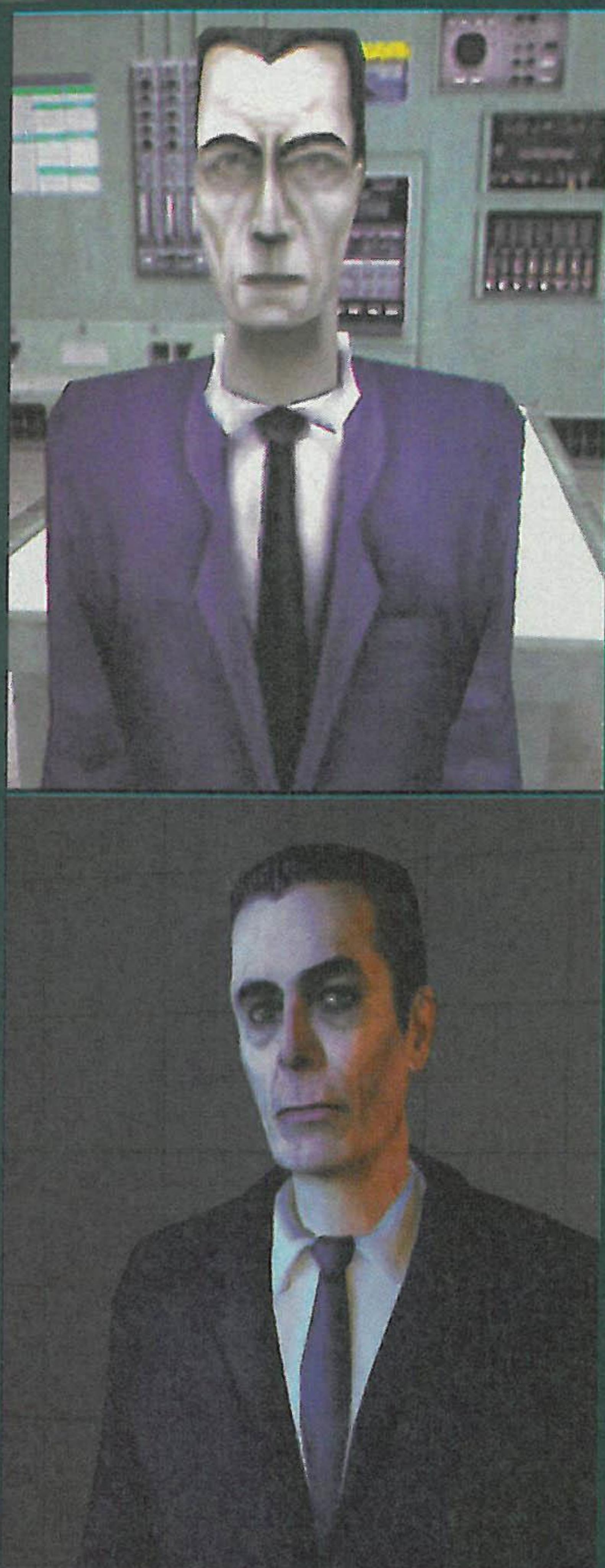




metal enorm care se balansează, și acesta devine un tăvălug care mătură soldații aflați în raza lui. Arunci apoi o grenadă sub un container, care cade asupra nefericiților supraviețuitori... Fizica jocului îți permite să folosești absolut orice element din decor, exact ca în realitate. Talia masivă a elementelor jocului contribuie, în egală măsură, la realismul acestuia, dar și la conștientizarea vulnerabilității lui Gordon. Urmărit de o enormă navă extraterestră, Gordon se refugiază în spatele unei mașini care staționează. Nava deschide focul în direcția lui,

proiectilele suieră în toate părțile, geamurile mașinii sunt făcute zob, caroseria este ciuruită și mașina este împinsă la fiecare impact. Potențialul de distrugere al proiectilelor este atât de palpabil, încât simți cum te cuprinde frica! Toate acestea sunt posibilitățile reale oferite jucătorului, pe care le vom putea folosi într-o manieră de o transparentă cutremurătoare. În fața calității situațiilor prezentate, este dificil să reperezi secvențele scriptate de cele adevărate și ești mânat de val să aclami engine-ul capabil să genereze atâția parametri în timp real.

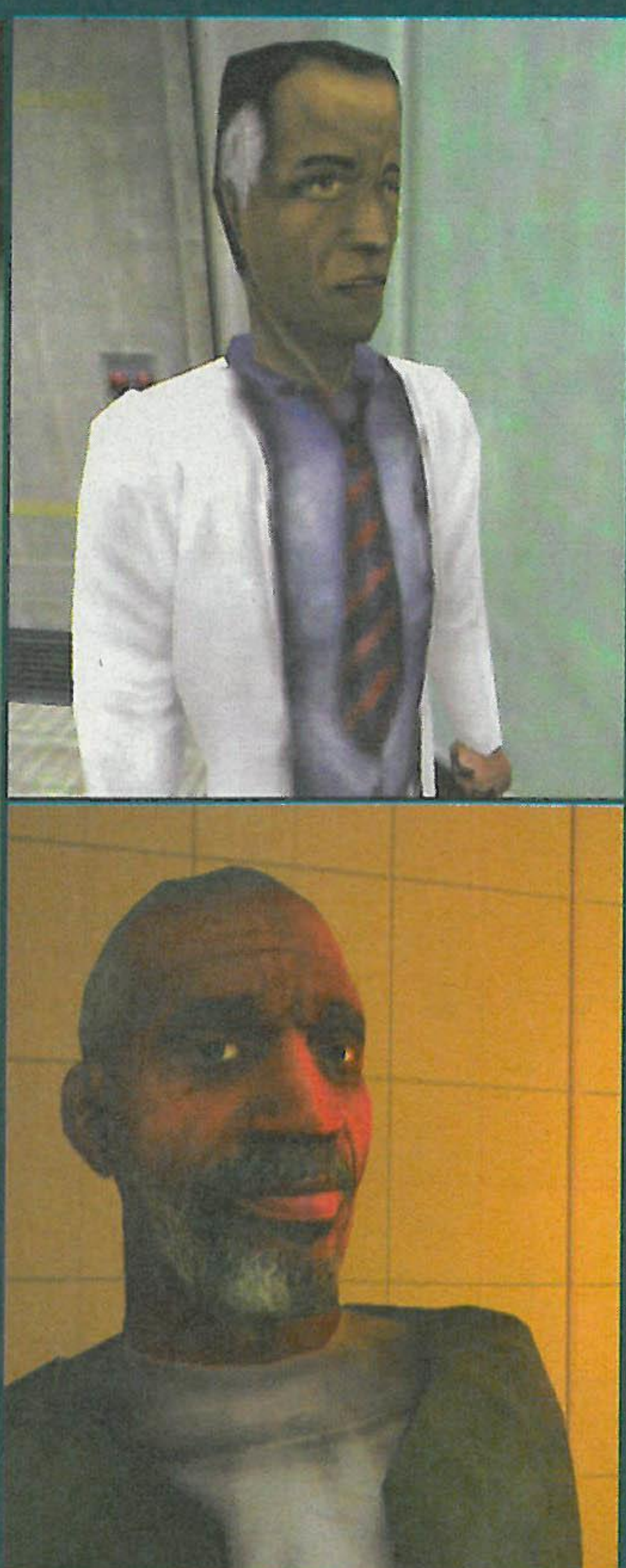


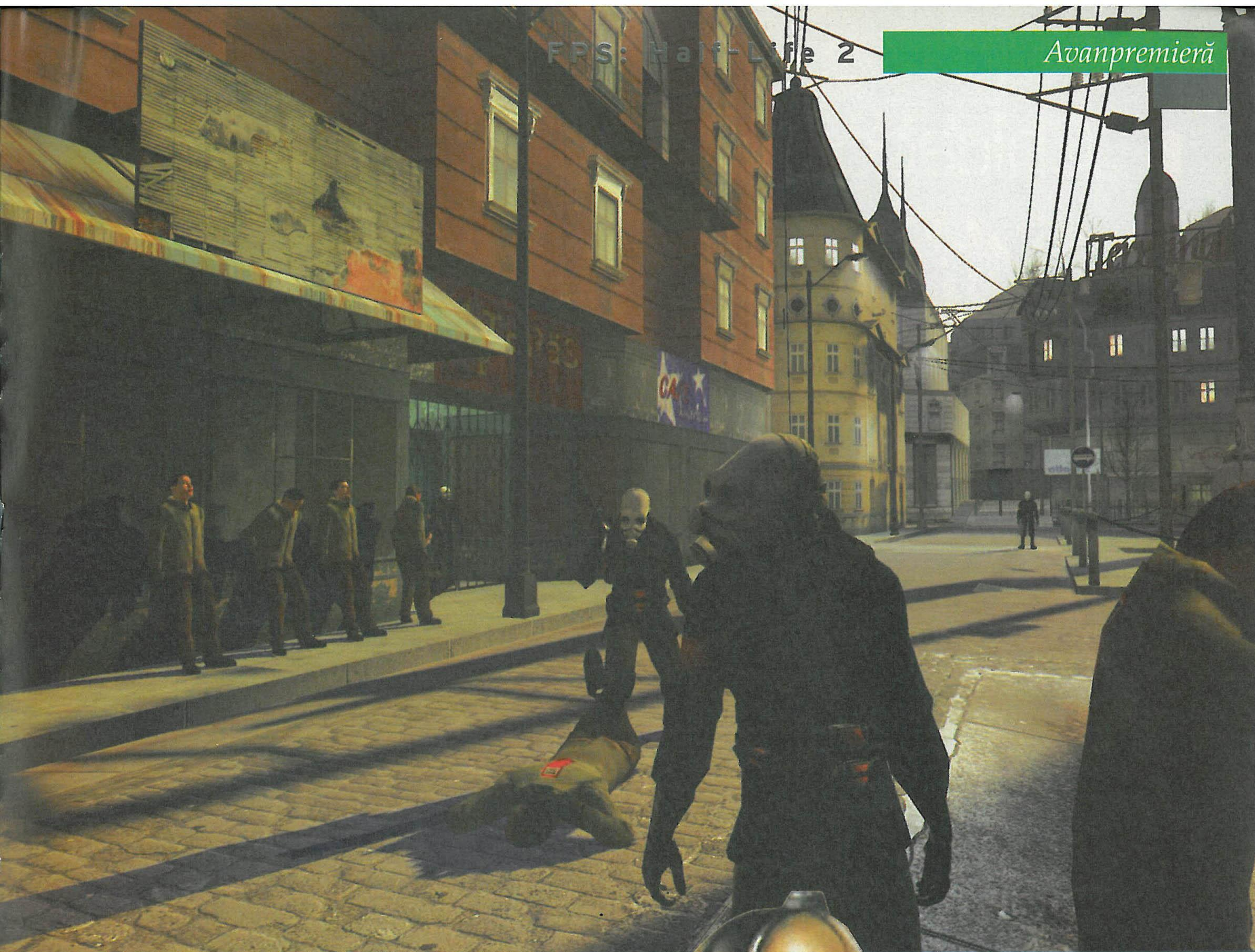


Dar **Half-Life** înseamnă, poate, în primul rând, un scenariu bine pus la punct, cu răsturnări de situație dintre cele mai neașteptate, la fel ca un AI pe care nu poți decât să-l admiri. Valve cunoaște prea bine impactul pe care îl creează **Half-Life 2**, așa că îl scoate din nou la rampă pe Gordon Freeman, în care unii dintre noi ne-am recunoscut poate și care ne-a făcut să visăm, acum aproape cinci ani, la posibilități mult peste puterile noastre... De data aceasta, Gordon va fi însă un vânător de extraterestri și acțiunea nu se va mai petrece în Black Mesa, complexul științific în care se derula primul episod, ci într-un oraș neliniștit, cu o arhitectură caracteristică Europei de Est, numit City 17. Va fi prezent și Barney, protagonistul expansionu-lui de acum doi ani, **Blue Shift**, dar o noutate este apariția a două personaje care îl vor ajuta pe (totuși) aerianul Gordon în acțiunile sale: fremecătoarea Alyx Vance și tatăl ei, Eli. Și Marines din primul episod se întorc (poartă cagulă) și AI-ul lor pare că va impresiona. De exemplu, într-o situație oferită în prezentare îl vedem pe Gordon folosind o masă pentru a bloca ușa unei încăperi în care s-a retras. După ce soldatul a încercat "pe uși, pe la ferești" să tragă, și-a dat seama că o lovitură de picior bine plasată poate catapulta ușa. E mai ceva decât spiritul soldaților de acum cinci ani care se mai piteau pe ici, pe colo:ăștia vin după tine, nu există ascunzătoare!

Dacă spui **Half-Life**, spui extraterestri, mutanți dezlănțuiți dintr-o altă dimensiune pentru a distruge Pământul. Cele câteva exemplare văzute în timpul prezentării, care fie că sunt dotate cu picioroange de câteva zeci de metri și înarmate cu lasere, fie că au șase picioare, dar saltă mai ceva decât puricii, poartă toate amprenta **Half-Life**. Te trec sudori reci: vom regăsi și haedcrabs, care ne-au făcut de multe ori să aruncăm

mouse-ul cât colo, și au păstrat același prost obicei de a se urca în capul diferiților nefericiți cu care se intersec-tează. Vom putea recupera unele dintre armele extraterestre cele mai stranii, una dintre acestea fiind un fel de bile pe care le arunci și aștepți efectul: bestii cu mai multe perechi de picioare își fac apariția pline de nervi și îți sunt supuse. Arunci o bilă și ele se reped cu furie asupra țintei, de exemplu, un grup de soldați baricadați într-un colț vor fi subiecții unui adevărat carnagiu, totul petrecându-se în câteva secunde. Dar docilitatea lor durează pentru un timp, căci această armă teribilă are și un revers tăios și, o dată ce și-au terminat ospățul, creaturile "invocate" se întorc asupra ta... Ca să scapi, sau ca să le înfrunți, poți conta pe multe arme clasice, între care shotgun și mitralieră, pistoale și grenade și chiar lansatorul de rachete. Dar ai





la dispoziție și vehicule. Am văzut un buggy, a cărui manevrare este foarte ușoară și rapidă.

Mi-e greu să închei aceste prime impresii asupra ceea ce se anunță ca noua referință în FPS (țin pariul) fără să revin la engine-ul jocului. Am vorbit deja despre fizici generate într-o manieră incredibilă. Încă înainte de apariție, bijuteria coroanei lui Valve echipează noul **Vampire: The Masquerade – Bloodlines**. Un lucru este sigur: **Half-Life 2** a pornit în cursa pentru redefinirea genului FPS și concurenții săi, dacă într-adevăr există unii, vor trebui să muncească pe brânci pentru a spera să ajungă din urmă imensa surpriză a ultimului E3. Prin realismul redării, comportamentul obiectelor și AI, atât de benefice gameplay-ului, **Half-Life 2** impresionează și te scufundă imediat și instinctiv în joc. "Vreau ca jucătorul să aibă impresia că este în lumea lui **Half-Life 2**", spunea Gabe Newell, PR al Valve după prezentare.

Ai reușit, Gabe: nicicând un univers virtual nu a părut vreodată mai realist!





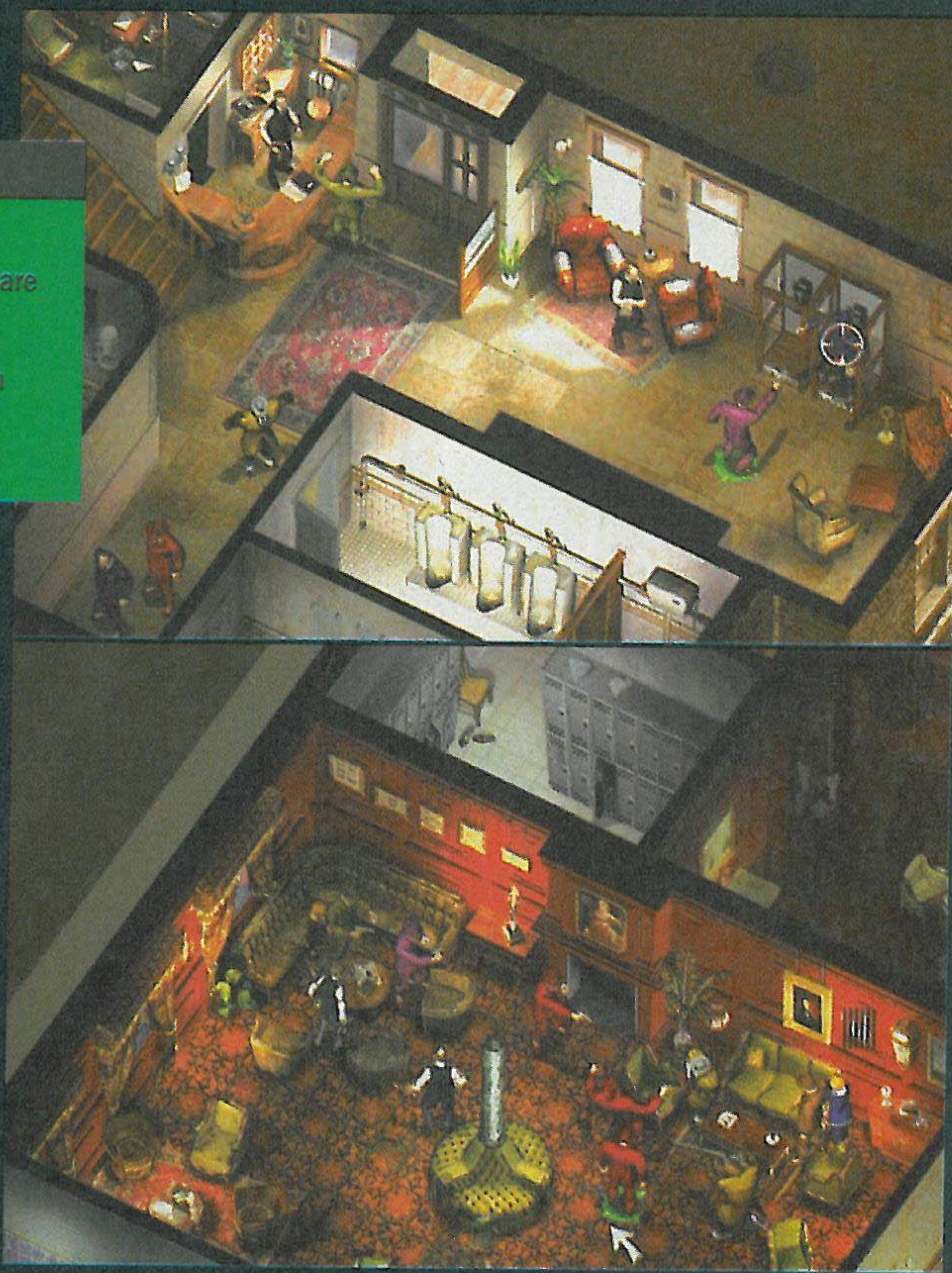
Chicago 1930

DATE

Producător
Spellbound Software

Publisher
Wanadoo Edition

Termen
trim. IV 2003



Spellbound, studioul care a realizat *Desperados* și *Robin Hood: The Legend of Sherwood* lucrează din nou pe brânci la un nou joc, intitulat **Chicago 1930**. Este vorba tot despre un joc de strategie, dar cadrele și acțiunea au evoluat mult. Cum? Poți să alegi între a controla fie poliția, fie mafia, alegerea ta urmând să influențeze direct gameplay-ul. Dacă mergi pe mâna forțelor de ordine, nu vei fi prea liber în acțiunile tale și nu vei putea utiliza armele de foc decât în legitimă apărare. Ca să lichidezi un bad guy va trebui să ai dovezi împotriva lui, să fii sigur că este un bandit. Dacă preferi să treci de partea nașului, poți folosi forța aproape în orice situație, dar va trebui să acționezi în așa fel încât să nu lași martori. Dacă cineva asistă la un asasinat, va trebui să-l elimini fără remușcări. Vei conduce o echipă formată din cinci personaje, pe care va trebui să le alegi dintr-un grup destul de numeros. Dacă moare un personaj, acesta nu mai poate fi înlocuit pe parcursul jocului. De aceea, va trebui întotdeauna să-ți crești cota popularității pentru a putea seduce noi recruți. Contrar celorlalte jocuri de la Spellbound, fiecare personaj va putea face totul de la început și nu vei mai fi obligat să utilizezi cutare sau cutare personaj pentru a duce la capăt o anumită acțiune. Fiecare membru al echipei va avea abilități care-i vor permite, de exemplu, să țintească mai bine ori să se bată cu mâinile goale. Vor fi două campanii, dar și poliția, și bandiții vor trebui să cucerească întreg orașul, care este împărțit în opt cartiere. Când vom trece la acțiune? Dacă nu vor fi amânări, în iarna acestui an. Capisci?

MIMOZA LUDICA

www.wanadoo-edition.com

Cossacks 2: Napoleonic Wars

DATE

Producător
Game World GSC

Publisher
CDV

Termen
trim. IV 2003



După un succes răsunător, *Cossacks 2* a poposit și la E3, dar, din păcate, doar cu un video. Ei, cam puțin pentru un titlu atât de promițător și atât de așteptat de fanii superseriei. *Cossacks 2* va fi consacrat războaielor napoleonice și vei avea din nou numeroase trupe și generali de comandat. Gestionarea gradului de oboseală sau punctele de experiență vor face parte din program, împreună cu efecte meteo care vor influența gameplay-ul și orașe gata construite pe care va trebui să le conduci. Jocul este așteptat pe PC către sfârșitul acestui an. Am fi vrut să aflăm mai multe detalii, dar... răbdare, generali!

MIMOZA LUDICA

www.cdv.de

Age of Mythology: The Titans

Legenda se înfiripă tot mai adânc în universul **Age of Mythology**, expansion-ul promis de Ensemble pentru la toamnă urmând să introducă Atlantienii ca o facțiune distinctă, pe lângă cele trei deja existente. Noutatea o vor constitui, desigur, Titanii și ineditele puteri divine care îți vor ușura viața de atlantian. Totodată, în modul single-player vei avea de îndeplinit o nouă campanie, care va continua povestea cam la 10 ani de la sfârșitul primului **AoM**. Noua civilizație va dispune de propriul arbore tehnologic și unități specifice, cu avantaje și dezavantaje

care ar trebui să revitalizeze partidele de multiplayer.

Dintre noii zei care vor pleca urechea la rugile supușilor, cel mai neortodox pare să fie zeul timpului Kronos. Acesta îți va oferi posibilitatea de a întoarce curgerea timpului, pentru a "de-construi" o clădire și a o re-construi oriunde în câmpul vizual al propriilor unități, inclusiv în baza inamică. Alte divinități amintite sunt zeița pământului Gaea și Uranus, tatăl lui Zeus – cu ale sale "sky passages" pentru deplasări rapide pe distanțe mari. Pentru un ajutor mai palpabil și de durată, fiecare jucător va putea dezgropa un titan complet controlabil de o forță net superioară oricărei alte unități din joc. Singura amenințare la adresa titanilor vor fi... ai ghicit, titanii. Bubuială fericită!

URSA BEARCĂ

www.microsoft.com/games/ageofmythology



DATE

Producător
Ensemble Studios
Publisher
Microsoft
Termen
trim. III 2003

The Lord of the Rings: The War of the Ring

Liquid Entertainment, care și-a dobândit renumele cu seria **Battle Realms**, dezvoltă primul RTS bazat pe universul tolkian. Pe lângă unitățile specifice, fiecare grupare din **War of the Ring** va avea propriii eroi cu abilități speciale. De exemplu, Legolas are un atac de distanță numit true shoot, care îi permite îndemânaticului arcaș să tragă o singură săgeată asupra unui singur inamic, care la impact îl împinge pe acesta mai în spate. La E3, această abilitate s-a dovedit a fi deosebit de folositoare în scena în care Legolas împre-

ună cu un grup de elfi în timp ce îl urmărea pe Gollum, a dat nas în nas cu un grup de goblini. Folosindu-se de true shot, eroul i-a împins unul câte unul într-un pârau aflat în fundal, goblinii murind în zbor.

Deși va avea toate caracteristicile unui RTS modern, jocul este proiectat să fie cât mai simplu posibil. Acest lucru nu înseamnă că **War of the Ring** va fi scurt sau simplu. Dimpotrivă! Vor exista două cam-panii single-player: în prima vei lupta de partea celor care vor să distrugă inelul, iar în al doilea te vei alătura planului

diabolic încropit de Sauron. Programatorii acum lucrează la optimizarea engine-ului împrumutat din **Warcraft III**.

ZAMBILICĂ PANONICĂ

www.lordoftherings.com

DATE

Producător
Liquid Entertainment
Publisher
Black Label Games
Termen
trim. I 2004





DATE

Producător
Codemasters

Publisher
necunoscut

Termen
trim. II 2004

Battlefield Command

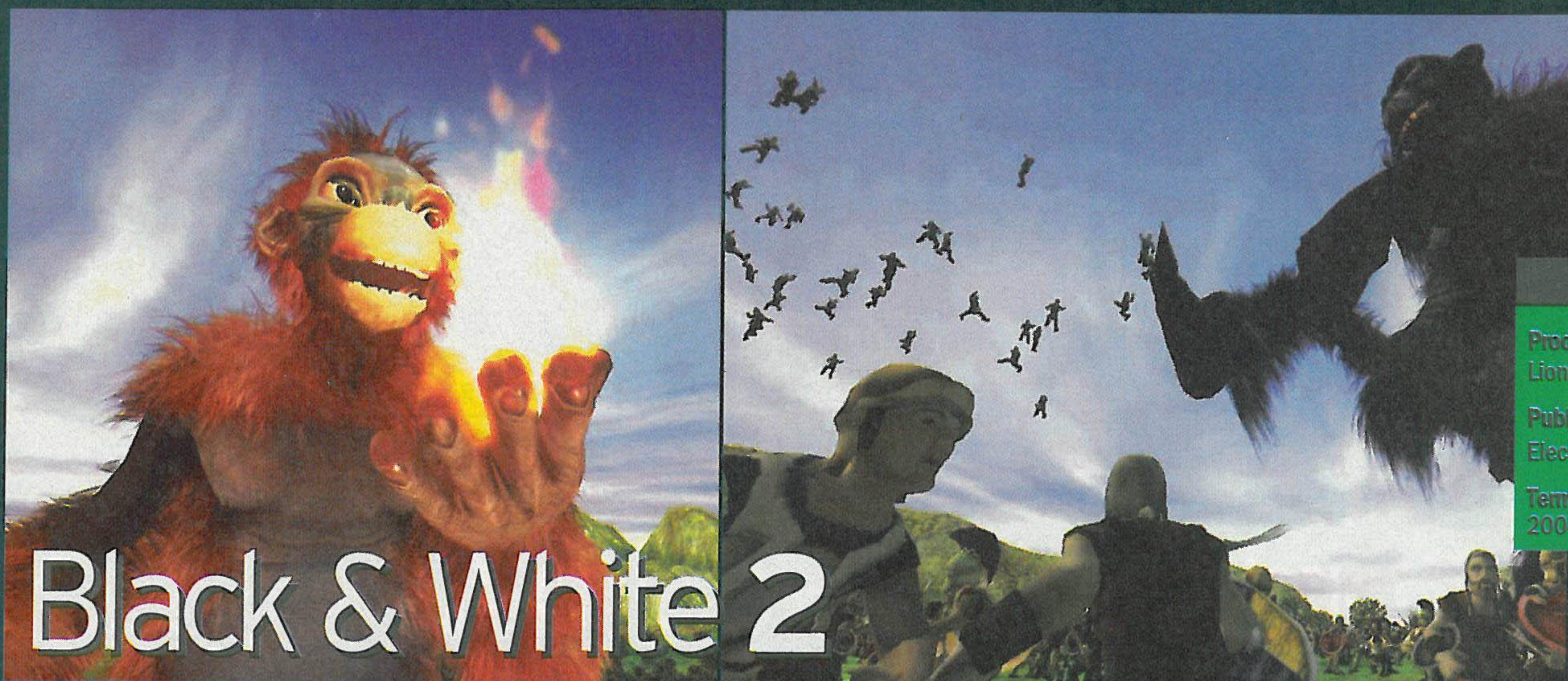
Cel de-al doilea război mondial a devenit în ultimii ani o sursă imensă pentru două universuri ale entertainment-ului: industria cinematografică și cea a jocurilor video. Totul a început cu primele 25 de minute din *Saving private Ryan*, care ne-au cam atins mușchii delicatelor noastre stomăcele. De atunci, s-a pornit o adevărată modă retro a anilor '39-45. Să fie din cauza imenselor teatre de război? Să fie armele cu un feeling aparte în comparație cu cele de azi? Sau o fi, poate, faptul că memoria colectivă a rămas profund marcată de acest

teribil eveniment, care a schimbat în cinci ani fața lumii? Cert este că studioul Codemasters intră și el în luptă cu un nou RTS. **Battlefield Command** acoperă toată perioada celui de-al doilea război mondial, de la 1939 la victoria Aliaților din 1945. La o primă privire, jocul este extrem de viu, peisajele încântă ochiul, parcă îți vine pofta să te așezi pe malul râurilor cu oamicii la o berică. Toate acestea se încheie însă o dată cu apariția blindatelor, cu infanteria care aleargă ca iepurii să-și găsească un minim adăpost în câmp deschis și coloanele de fum care se ridică din vehiculele distruse. Unitățile sunt mari și detaliate, funcția de zoom este prezentă și bine implementată, poți să-ți urmărești manevrele tactice ale trupelor după bunul-plac. Codemasters a anunțat cca 300 de unități prezente în joc (infanterie, blindate și avioane), fiecare cu câte 36 de caracteristici, între care diferite abilități, moral și experiență. Un alt punct forte al titlului va fi AI-ul, care va fi calculat pentru fiecare unitate. Vor fi folosite tactici și formații reale, care se vor acoperi reciproc și, când situația va deveni disperată, se vor retrage din luptă. Toate acestea se vor desfășura de-a lungul a 36 de scenarii, unde vei lupta în aproximativ 100 de bătălii istorice date între cele nouă armate

prezente în joc. Vei putea decide dacă să lupți pentru eliberarea Europei, de partea Aliaților, sau să aperi cu fanatism cel de-al Treilea Reich. Prima impresie este cea a unui mix între colosala serie **Combat Mission** și **Close Combat**. Dacă va deveni sau nu o nouă referință a genului, vom afla abia în primăvara anului 2004.

MIMOZA LUDICA
www.codemasters.com





Black & White 2



DATE

Producător
Lionhead Studios
Publisher
Electronic Arts
Termen
2004

Desi ultimul god-game al baciului Molyneux nu a mai constituit atracția principală a E3-ului din acest an, el rămâne totuși unul dintre cele mai așteptate și mai arătoase jocuri de strategie ale momentului. Din păcate, noua tehnologie folosită pentru randarea terenului nu a fost prezentată pe viu nici cu această ocazie, dar se pare că terenul va avea mai mult decât un simplu rol decorativ, putând constitui chiar o sursă de informație pentru jucător. De pildă, când un sătean va

străbate un câmp înverzit, firele de iarbă se vor pleca sub greutatea pașilor săi, revenind la forma inițială după scurt timp. Pe când, dacă mai mulți pierde-vară își vor lua coasa în spinare și vor porni la plajă, vor lăsa o cărăruie pământie în urma lor. Iar când o armată întreagă va mărșălui peste un câmp, așteptați-vă să vedeți doar praf și pulbere pe unde va trece!

Domeniul construcțiilor va fi și el revizuit, urmând să apară ziduri, școli, grădini, taverna și biserici pentru

fericirea enoriașilor. Iar pentru incantarea celor mai uimitoare miracole, vei putea ridica mărețele Wonders. Aspectul acestora se va modifica pentru a fi în ton cu "personalitatea" ta ca jucător: imense turnuri aurite vor scânteia sub aura ta benevolentă sau, dimpotrivă, peisaje de coșmar te vor însoți la tot pasul dacă vei înclina către o abordare mai nemiloasă a jocului. Vor exista opt astfel de "miracole supreme" în B&W2, cum ar fi Volcano sau Earthquake. La E3 a fost prezentat unul mai pașnic – "Siren", care are ca efect atragerea omuleților într-un anumit punct de pe hartă, sub îmbierea unei prefrumose zâne coborâtă din ceruri. S-a mai lucrat, de asemenea, și la îmbunătățirea interfeței, însă pentru a vedea cu ochisorii noștri toate cele promise de Lionhead, va trebui să așteptăm până, cel puțin, la anul.

URSA BEARCĂ

www2.bwgame.com

The Sims 2

După un șir infinit de add-on-uri (recent îmbogățit cu Superstar) și după o încercare eșuată de a storce și mai mulți bani din jucători (The Sims Online), cei de la Maxis încearcă să profite în continuare de giganticul succes obținut de primul simulator social The Sims. Cea mai evidentă schimbare a noului joc este trecerea la un engine complet 3D, căruia i-au fost adăugate un sistem de iluminare realist și modele de caractere mult

mai detaliate. Datorită acestei îmbunătățiri, simșii tăi se vor mișca mult mai realist, și grație îmbunătățirilor aduse întotdeauna vei putea vedea pe fața personajului exact ce simte. O altă schimbare importantă este renunțarea la ceasul din joc. Timpul nu se va mai scurge în modul obișnuit, viața simșilor fiind împărțit în șase stagii: sugar, bebeluș, copil, adolescent, adult și pensionar. De asemenea au fost schimbate statisticile prin care erai informat despre starea

alter-ego-ului tău: meniul social a fost divizat în family și friends, și va fi introdus și indicatorul mind. Fanii familiilor virtuale cărora li s-a făcut poftă de a doua parte vor trebui să aștepte până anul viitor.

ZAMBILICĂ PANONICĂ

www.thesims.com



DATE

Producător
Maxis
Publisher
EA Games
Termen
trim. I 2004

Avanpremieră

RTS

DATE

Producător
Impressions

Publisher
Vivendi

Termen
trim. III 2003

Lords of the Realm III

Oarecum surprinzător, **LotR3** nu s-a bucurat de o atenție prea mare la E3. Deși, dacă e să luăm în considerare doar calitatea celei de-a doua părți a seriei, respectiv cea a screenshot-urilor apărute până acum, jocul își merită un locșor în topul așteptărilor oricărui strateg cu sprâncene stufoase.

Teoretic va apărea chiar în septembrie, urmând să fie însoțit, la scurt timp, de un editor care să ne faciliteze construirea cetății de vis. Pentru cei nefamiliarizați cu seria **Lords of the Realm**, ideea acesteia a fost folosită, în mod similar, de către **Shogun: Total War**, fiind o combinație de TBS (la nivel economic) cu lupte în timp real pentru cucerirea sau apărarea teritoriilor.

Cea mai importantă schimbare adusă de **LotR3** va fi că nu îți vei mai produce sau procura armele ca până acum, ci vei apela la serviciile unor lorzi cu diferite skill-uri (un archery lord, de pildă, va spori numărul arcașilor din regat). În mod similar vor fi tratate și mâncarea, banii și resursele umane

(cavaleri, preoți). O altă modificare notabilă e faptul că vei putea purta mai multe bătălii simultan, cele nesupravegheate direct într-un anumit moment trecând sub controlul AI-ului. Vizual s-a adoptat, desigur, perspectiva 3D, castelele urmând să fie redată în plină glorie. Iar pentru că la E3 grafica se încăpățâna să facă nazuri, le urăm celor de la Impressions finisare rapidă!

URSA BEARCĂ
www.lords3.com

DATE

Producător
Independent Arts

Publisher
JoWood

Termen
trim. IV 2003

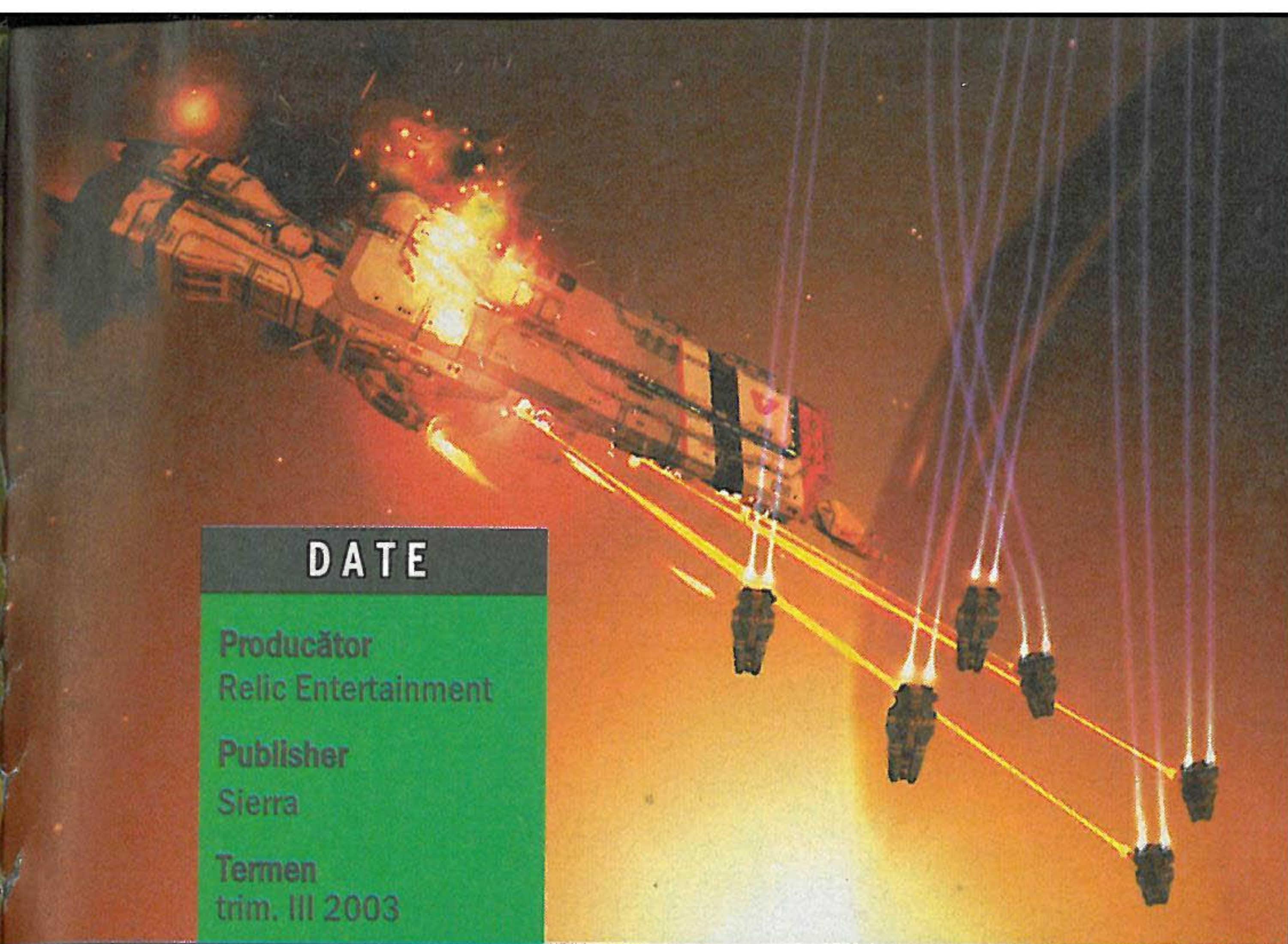
AGAINST ROME

Ihr unverschämte hünde!

Sunt delicatele cuvinte adresate romanilor de căpetenia barbară în **Gladiator**. Filmul a adus o adiere de vânt în lumea jocurilor PC, iar **Praetorians** a stârnit o furtună: mai poate sta cineva împotriva Romei? **Against Rome** este noul vlăstar RTS aflat în dezvoltare la Independent Arts, care se desfășoară în perioada migrației popoarelor și despre care ni se spune că va avea

aceeași atmosferă ca a filmului **Gladiator**: câmpuri sumbre și pline de mocirlă, păduri ninse... Dar datele istorice acurate servesc doar ca fundament al jocului, acesta urmând să abunde de întâmplări comice, imense arme de asediu și pachete de mușchi! Barbarii ar trebui să arate de-a dreptul sălbatic, dar credeți că romanii vor fi mai prejos? Aș, mon cher, ce, ești copil? În joc vei conduce unul dintre cele trei popoare barbare și va trebui să asiguri supraviețuirea neamului tău teluric de-a lungul a 24 de misiuni. Jocul nu va avea o derulare liniară. În anumite puncte vei putea hotărî chiar tu continuarea jocului cu poporul ales inițial sau schimbarea tribului. Nu strică deloc noutatea asta! Oricum, vârful de lance al jocului vor fi luptele. Se plănuiește ca fiecare personaj aflat pe câmpul de luptă să-și aleagă câte un adversar și să lupte realmente cu acesta. Acu' să-i vedem pe romani!

MIMOZA LUDICA
www.independent-arts-software.de



DATE

Producător
Relic Entertainment

Publisher
Sierra

Termen
trim. III 2003

Homeworld 2

El 3-ul nu a adus cine știe ce noutăți în privința lui **Homeworld2**, jocul celor de la Relic conturându-se asemănător cu anterioarele două titluri ale seriei. Primele diferențe apar la nivel vizual, grafica fiind mult mai bogată în efecte – de notat exploziile spectaculoase ale navelor sau tunurile acestora care trag independent și își urmăresc cu precizie ținta înaintea de slobozirea energiei acumulate. În general se va pune un accent mai mare pe lupte, așa încât, de multe ori, ecranul va fi brăzdat de lasere multicolore, deflagrații cutremurătoare sau dărele navelor și torpilelor dezlănțuite. Vor fi introduse o serie de arme noi cu care să-ți echipezi navele, producătorii asigurându-ne că fiecare va avea un corespondent cu care să fie contrată, pentru balansarea

partidelor de multiplayer. Ba, mai mult, vei putea ținti doar anumite sub-ansamble, putând, astfel, să capturezi o navă prin scoaterea din funcțiune a motoarelor și sistemului defensiv al acesteia.

Pe undeva, toate acestea contrazic următoarea afirmație a celor de la Relic, care au promis prin **Homeworld2** o deschidere către jucătorii mai puțin experimentați. Un argument în acest sens va fi controlul simplificat din timpul jocului, orice acțiune putând fi dusă la îndeplinire doar cu ajutorul mouse-ului.

URSA BEARCĂ

www.homeworld2.com



RTS

Avanpremieră

Galaxy Andromeda

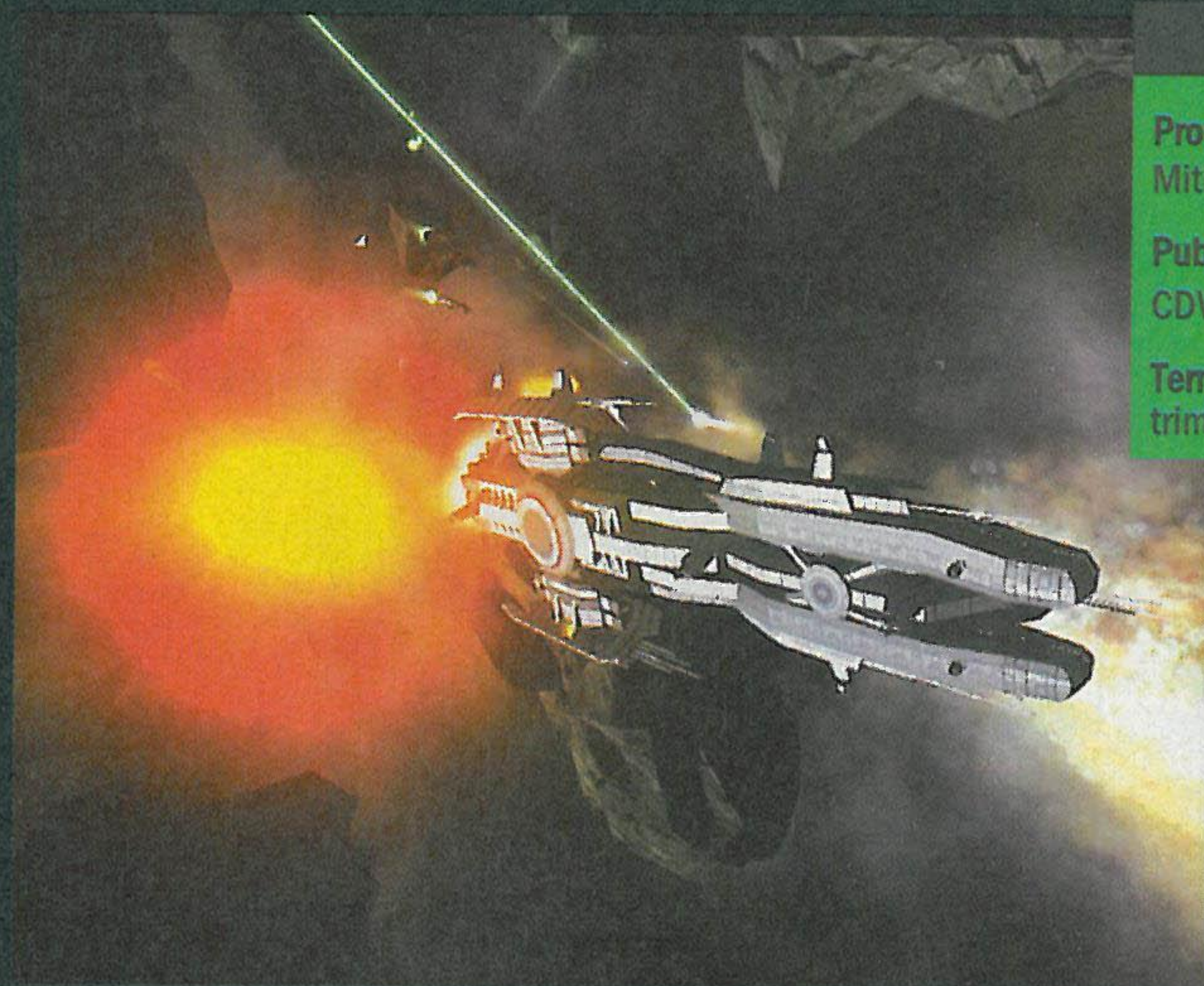


DATE

Producător
Mithis

Publisher
CDV

Termen
trim. III 2003



Printre numeroasele jocuri prezentate de CDV s-a numărat și RTS-ul spațial **Galaxy Andromeda**. Continuarea mai mult sau mai puțin oficială (acest lucru încă nu e prea clar) a seriei **Imperium Galactica** readuce în prim-plan grandioasele bătălii ale vastelor flote de nave spațiale. Jocul nu-ți promite o primire prea călduroasă: va trebui să intri în rolul unui ofițer al flotei, care și-a făcut „somnul de frumusețe”, congelat, pe o navă părăsită care s-a perindat prin Univers timp de 70 de ani. În anul 2112 (ce simetrie!), o patrulă găsește „oaia răătăcită” și, după ce te dezgheață, te înscriu la un instructaj intensiv, în urma căruia ajungi ofițer al unei fregate aparținând fracțiunii numite ISA. După prima misiune, care te conduce în vecinătatea planetei Jupiter, îți dai seama că a doua șansă care ți s-a oferit nu e tocmai idilică. Aventura în care te-ai imbarcat va fi una destul de lungă, în care vei avea de-a face cu o misterioasă tehnologie extraterestră și vei da de

urmele unui imperiu pierdut. Pe parcursul campaniei împărțite în 10 capitole, cuprinzând în jur de 30 de misiuni, vei vizita peste 100 de planete din 20 de sisteme solare unice. Lungă aventură! Arborele tehnologic va cuprinde peste 200 de tehnologii, printre care arme, sisteme de propulsie, generatoare de scuturi, surse de energie etc. În calitate de comandant vei putea determina formațiile de luptă și țintele care au prioritate, în cea de-a doua jumătate a anului în curs

ZAMBILICĂ PANONICĂ

www.igiii.com





DATE

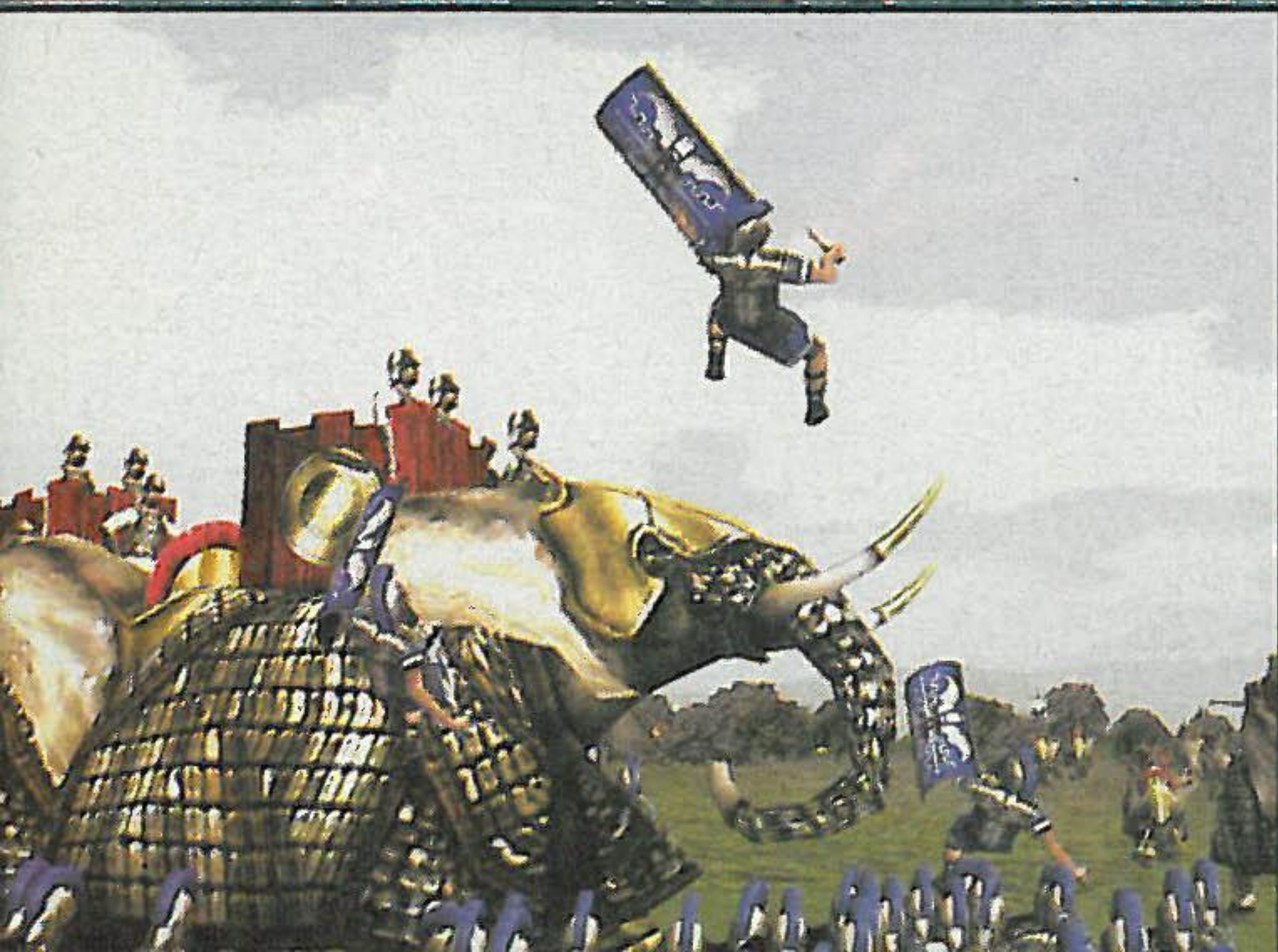
Producător
Creative Assembly

Publisher
Activision

Termen
2004



Rome: Total War



Caz unic în tabăra jocurilor de strategie, primul titlu de la Creative Assembly, **Shogun: Total War** a reușit să combine elementele celor două tipologii de joc, atât de asemănătoare și, în același timp, atât de deosebite: TBS și RTS. A fost un succes deplin! Din perioada Japoniei feudale a secolului al XVI-lea am făcut un salt în fascinantul ev mediu european pentru a ne întoarce și mai mult în timp, în perioada republicii romane.

Obiectivul principal al programatorilor acestui joc este de a recrea, mai fidel ca oricând, atmosfera și impresia că te afli în mijlocul unei bătălii furibunde. Băieții și-au concentrat eforturile spre

dezvoltarea unui engine grafic mai puternic, scenariile de luptă urmând să fie nenumărate, o estimare fiind de cca 10.000 de terenuri, cu o topografie corespunzătoare realității! Trupele pe care le vei avea la dispoziție vor fi și mai numeroase și vor include diferite tipologii de combatanți, între care devastatorii elefanți cartaginezi sau lupii de luptă dresați de ferocii scoțieni. Pentru prima dată în istoria seriei, a fost utilizată tehnica de Motion Capture pentru redarea animațiilor soldaților mai fluide și mai realiste. Nici asediile nu au fost uitate și, în sfârșit, apărătorii cetăților se vor putea adăposti în spatele zidurilor. Nu cred că mai are rost să spun că cetățile vor fi

de dimensiuni incredibile, simulând chiar mărimea orașelor romane. Am uitat ceva? Ah, da! Moralul trupelor va fi și mai hotărâtor în soarta bătăliilor și vor fi introduși noi factori de succes ca nivelul de experiență a trupelor sau condițiile climatice, care vor fi variabile. Vom avea la dispoziție 21 de facțiuni cu care să pornim în căutarea gloriei și vom putea juca cu toate populațiile importante ale epocii. În partea de construcție vom putea ridica noi infrastructuri ca străzi, forturi, mine sau chiar apeducte, așadar va trebui să ținem cont de importanța strategică a fiecărui teren. Pe lângă acestea, vei putea face comerț cu tot soiul de bunuri, cu facțiunile adversare. În cazul în care nu te simți în largul tău în partea economică vei putea trece în seama calculatorului controlul asupra diferitelor locații. Din păcate, pentru a putea gusta din nou rafinatele tactici marca "Total War", în care o mână de barbari luptă pe viață și pe moarte împotriva invincibilei armate roman, sau o hoardă de elefanți furioși se năpustesc asupra unei cohorte de legionari în formație de broască țestoasă, va trebui să așteptăm anul 2004.

MIMOZA LUDICA

www.totalwar.com
community.rome.htm





DATE

Producător

Firefly

Publisher

Take Two

Termen

trîm. IV 2003

Space Colony

Dezvăluit recent, dar reperat imediat de privirile agere ale pasionaților genului, **Space Colony** este noul proiect al Firefly Studios (**Stronghold**). În spațiu, pe una dintre numeroasele planete, vom avea ca scop principal prosperitatea unei colonii... sau ruina ei! Principul de joc este binecunoscut din **Startopia**, dar Firefly vrea să ne ofere un amestec între economie și AI, de tip **Sims**. La început, va trebui să câștigi o sumă frumoasă. Modul cel mai simplu va fi să ataci muncitorește suprafața planetei cu pickhammer-ul și să recoltezi rezultatul acestei penetrante acțiuni. Mai târziu, vei descoperi și alte mijloace, mai eficiente, cum este turismul. O dată intrat în cadență, îți poți diversifica activitățile și explora locul de vilegiatură pentru a captura bestiile care vor face senzație în grădina ta zoologică inter-galactică. Dar, cum

rezultatele financiare bune sunt vax albina fără angajați de calitate, va trebui să asiguri viața în armonie unui mic grup de persoane, în manieră **Sims**. Vei avea la dispoziție douăzeci de personaje, fiecare cu caracterul, plăcerile, prietenii și dușmanii lui. Vei găsi o tânără bine, sub toate aspectele, un cowboy bețiv, un bătrân imposibil și mulți alții care vor avea grijă să-ți scoată peri albi. Pentru a scoate untul din ei și a acumula astfel bani frumoși, va trebui să le asiguri condiții bune de trai

și să le pui la dispoziție distracții, de exemplu, discoteca.

Cum, pentru moment, părinții lui **Stronghold** sunt obișnuiți doar cu castelele (pe care le fac însă bine), sper să nu iasă un simplu cocktail bine agitat de **Startopia** și **Sims**. Vom primi răspunsul înainte de sfârșitul acestui an.

MIMOZA LUDICA

www.fireflyworlds.com

Empires: Dawn of the Modern World

Rick Goodman se pare că s-a îndrăgostit lulea de abordarea "imperialistă" folosită în strategiile AoE și **Empire Earth**, acum lucrând de zor la noul titlu **Empire: DotMW**. Principala caracteristică a acestui joc va fi unicitatea fiecărei civilizații, de care vei avea timp să te convingi pe parcursul celor aproximativ 1000 de ani virtuali, corespunzând în mare ultimului mileniu de existență (militară) a umanității – acesta fiind împărțit în cinci epoci, începând cu Evul

Mediu și terminând cu cele două războaie mondiale. Fiecare civilizație va avea propriile unități militare, abilități speciale și opțiuni economice, putând alege să conducă popoare ca nemții, britanicii, chinezii, coreenii sau recent anunțata "cultură" nord-americană.

Empires îți va pune la dispoziție destul de multe elemente noi de gameplay, de la desemnarea unei nave din flotă pe post de flag-ship (aceasta devenind un fel de "super unitate"), la folosirea catapultei pentru azvârlirea hoiturilor de vaci bubonice peste zidurile inamice. Producătorii au făcut un pas în plus peste limitările istorice, planuind chiar și atacuri magice din partea chinezilor de exemplu, care vor corespunde totuși miturilor acelor vremuri. Grafica îmbunătățită este ultimul element care mai merită amintit, asupra celorlalte urmând să ne pronunțăm cu altă ocazie.

URSA BEARCA

www.empiresrts.com

DATE

Producător

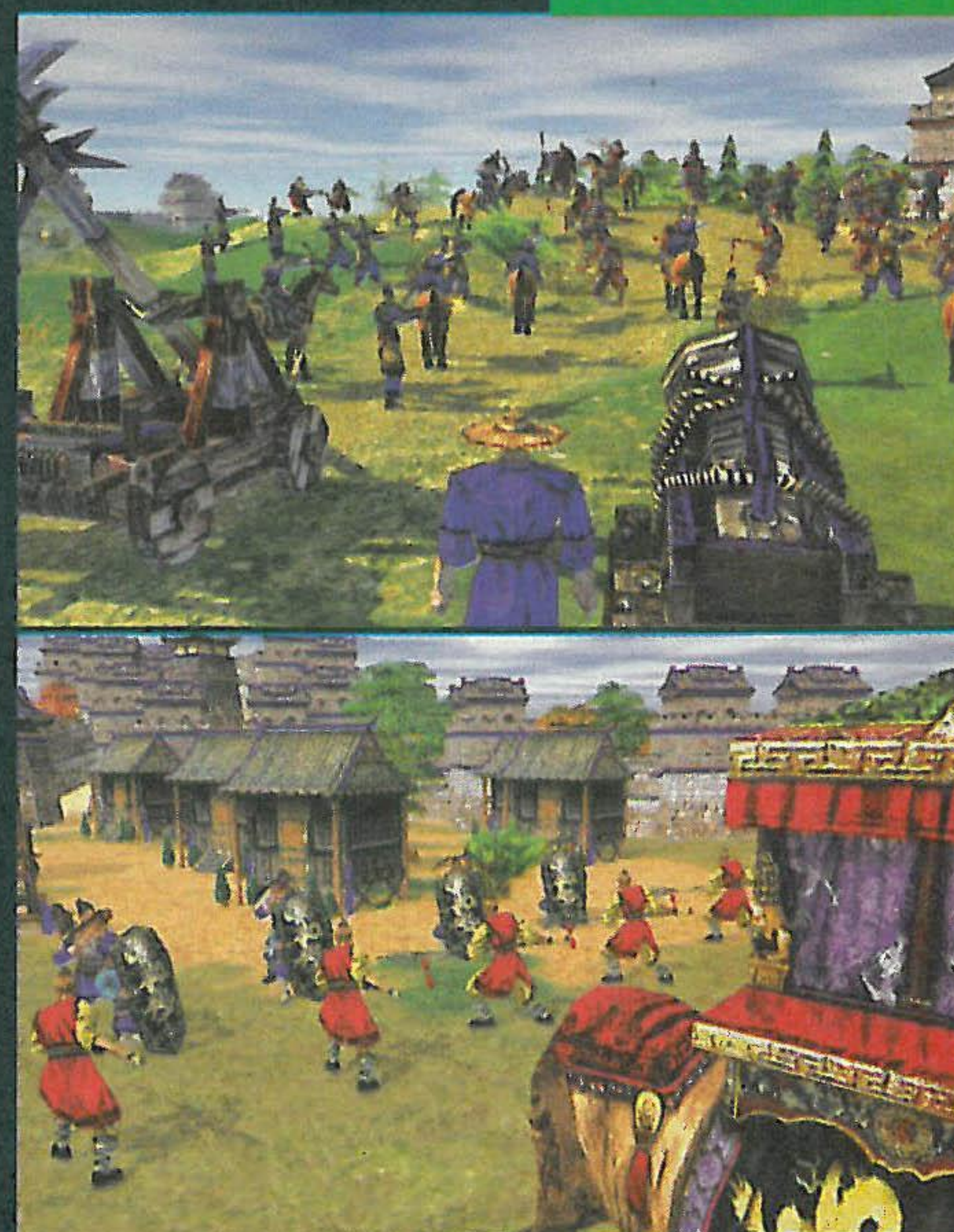
Stainless Steel

Publisher

Activision

Termen

31.10.2003





DATE

Producător
id Software

Publisher
Activision

Termen
trîm. IV 2003



S-au scurs luni de zile de când id Software prăjește la foc mic comunitatea ludică strînsă în jurul mult așteptatului **Doom 3**. Așteptam cu ardoare un demo al urmării unui adevărat monument al jocurilor PC, dar... din nou

trebuie să ne mulțumim cu un film care, o dată în plus, ne confirmă valoarea echipei lui John Carmack. Trailerul ne invită într-un tur de forță, care ne demonstrează capacitățile engine-ului în lumini și animații complexe care dau viață super detaliatelor personaje. În continuare remarcăm aceeași atmosferă sumbră și psihotică a jocului. Creaturile rămân tot de coșmar și putem chiar vedea live o transformare a unui Space Marine contaminat de un suflet pierdut într-un monstru. Din păcate, va trebui să mai așteptăm cel puțin o

jumătate de an pentru a vedea (a simți pe pielea noastră!) rezultatul în timp real și, în special, gameplay-ul.

MIMOZA LUDICA

www.idsoftware.com

DATE

Producător
Russobit-M

Publisher
Burut Software

Termen
iarna 2003

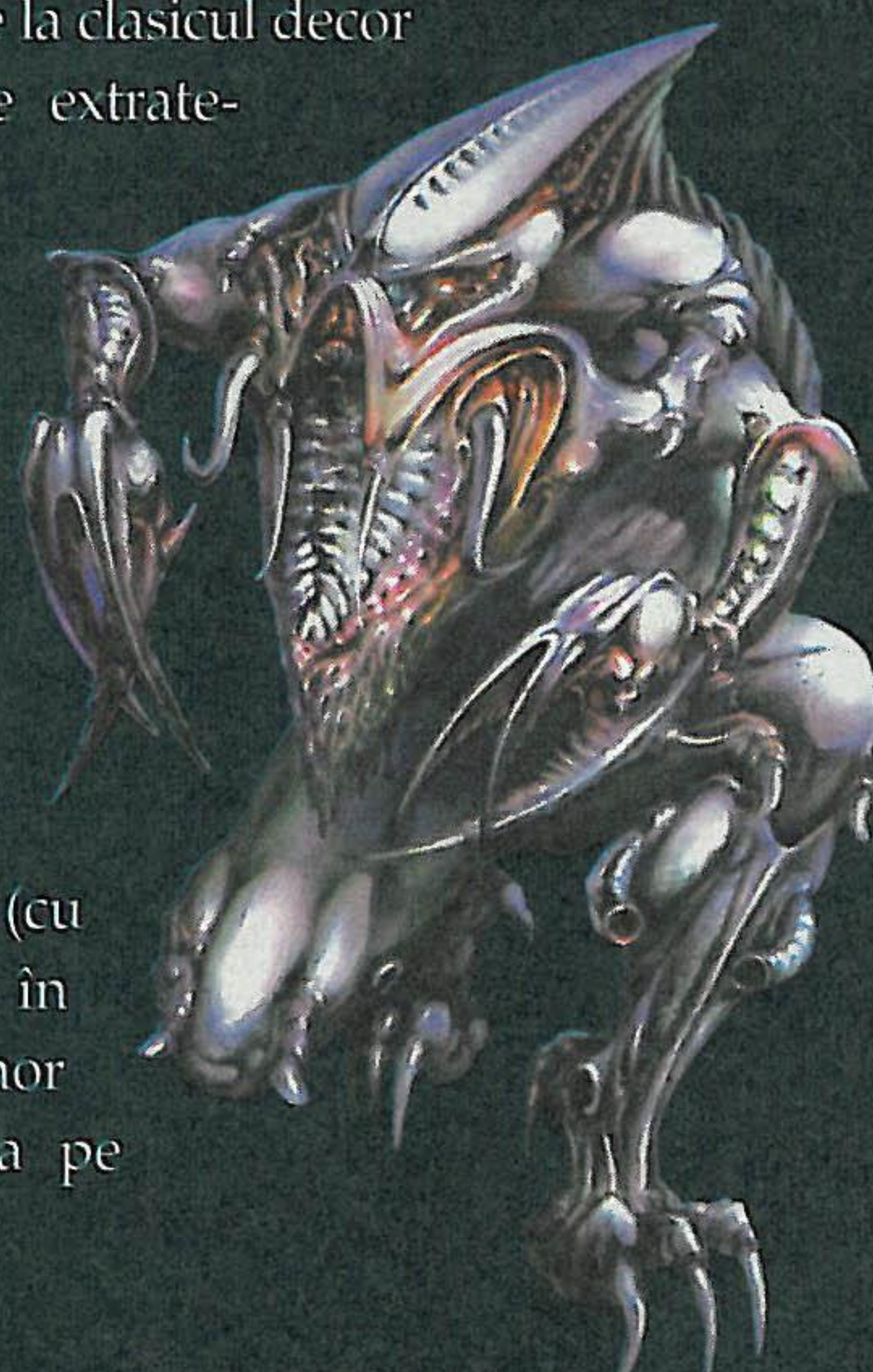
Kreed

În bocancii lui Daniel Grok, te vei aventura într-o anomalie spațială din măruntaiele căreia nimeni nu a reușit să scape...

te vei aventura în Kreed!



Hai, gata; ce atîta **Doom 3** în sus, **Doom 3** în jos? Doar știm cu toții că nu există lucru mai zdravăn ca lucrul rusesc. Iar cei de la Burut par să întărească această zicală prin **Kreed** – un FPS care se laudă cu un engine aproape la fel de pretentios ca cel al sus-numitului. Și, tot asemenea acestuia, povestea din **Kreed** nu pare să bubuie de originalitate, rezumându-se la clasicul decor SF high-tech împânzit de extraterestri cu atitudine. În schimb, dacă-i aruncăm o privire sub capotă, jocul este mînat de un engine grafic dintre cele mai performante la ora actuală. Pe baza lui, **Kreed** va încerca să clădească un gameplay vîrtos, într-o manieră relativ neliniară (cu niscaiva side-quests), și în compania ocazională a unor tovarăși de arme. Iar asta pe



parcursul a circa 30 de misiuni, desfășurate prin tot felul de baze, ruine și temple, ajungînd chiar la bordul exoticelor nave ale alienilor. Cît despre aceștia din urmă, vei fi mîguit nu doar de ospitalitatea lor caracteristică, ci și de varietatea lor – existînd cam 60 de tipuri de monștri, unii mai "fantomatici" de felul lor și detectabili doar cu ajutorul scanner-ului. La fel de fantomatică este și data lansării jocului, care, de ceva vreme, se tot prelinge înspre viitor. Azi e încă "iarna lui 2003"; mâine... cine știe!

URSA BEARCĂ

www.kreed3d.com

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

DATE

Producător
GSC Game World

Publisher
THQ

Termen
martie 2004

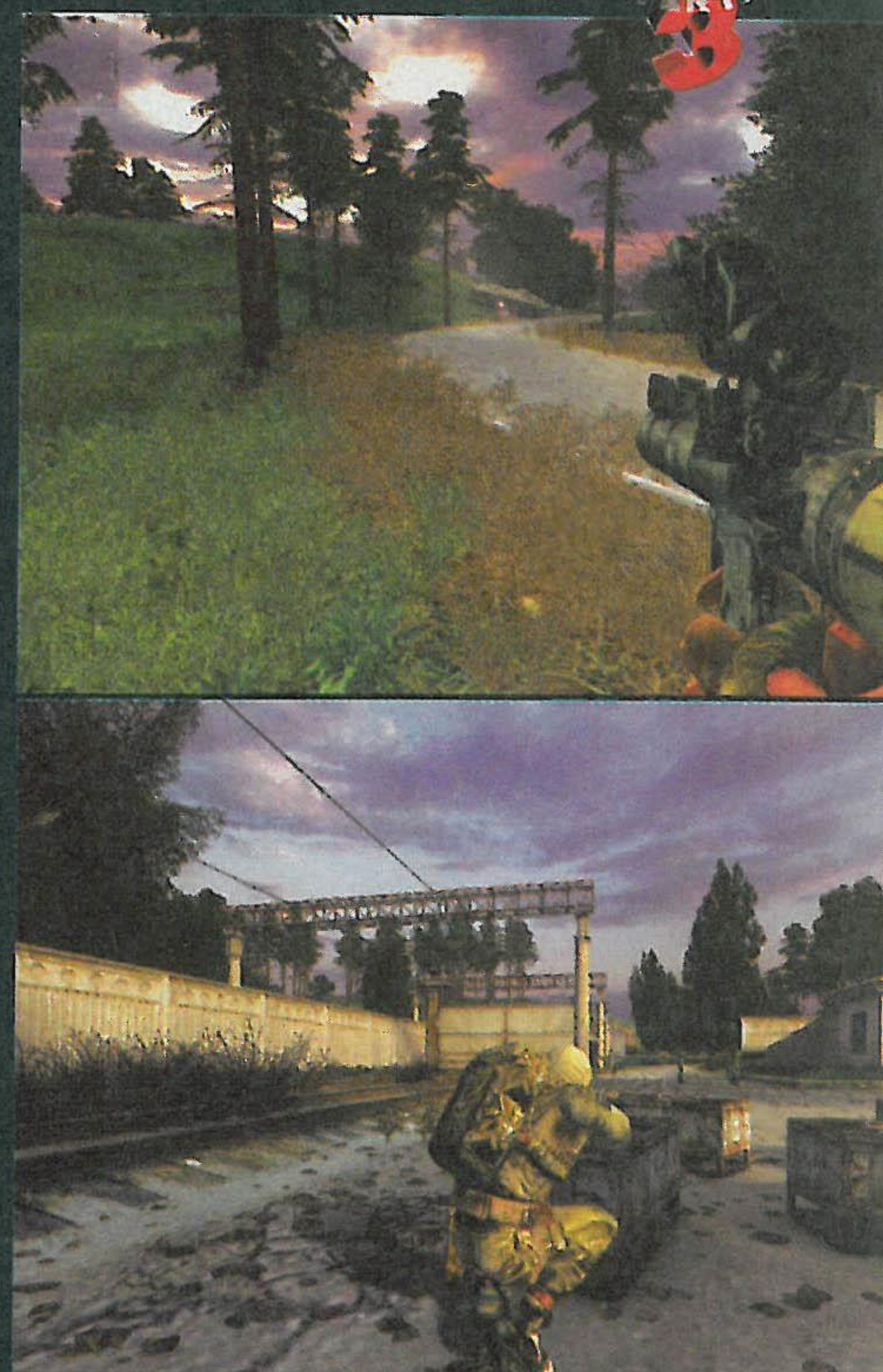
Au trecut deja câteva luni de când n-am mai inspectat frontul radioactiv de est din S.T.A.L.K.E.R.. Situația este, în schimb, la fel de macabră, desfășurându-se prin 2012 – la șase ani după o a doua explozie la Cernobyl. Pe termen scurt, rolul tău de "stalker" în așa-zisa Zonă este simpla supraviețuire, pentru ca în final să afli ce anume a cauzat această ultimă

explozie. Caracteristica de bază a jocului este libertatea imensă care ți se oferă și vivacitatea arealului de cca 30 de kilometri pătrați: stalker care își văd de treburile lor (sau ți le încurcă pe ale tale), mutanți cu puteri telepatice și animale care ciugulesc în liniște hoiturile celor care ți-au încurcat treburile. De fapt, nu numai că ceilalți stalker își văd de-ale lor, putând fi surprinși, de exemplu, în timp ce luptă cu alte didigoaie sau stalker rivali, ba chiar ar putea termina jocul înaintea ta, pe un nivel mai ridicat de dificultate!

Tot de la E3 aflăm că S.T.A.L.K.E.R. va fi lansat în două versiuni: una pentru rezoluții mai slabe, iar cealaltă... pentru restul lumii. Și credeți-mă, versiunea "high-res" va merita toți banii! Doar așa îți vei putea ocupa timpul numărându-ți firele de păr din palmă sau bubele de pe spinarea ultimului monstru răpus, iar în zonele tenebroase vei crăpa de spaimă când lanterna va scânteia în ochii traumatizanți ai unui mutant pitit într-un colțisor... Dar, cum în tot binele e și-un rău (sau ceva de genul), te informăm cu tristețe că jocul a fost amânat din nou, de data aceasta pentru primăvara lui 2004.

URSA BEARCĂ

www.stalker-game.com



Far Cry

DATE

Producător
Crytek

Publisher
Ubi Soft

Termen
iarna 2003

Far Cry este la prima vedere (și, poate, și la a doua) un FPS cât se poate de clasic: nu revoluționează printr-o poveste originală și nu are o grafică la fel de avansată ca cea din Half-Life 2, de exemplu, însă engine-ul Cryengine va fi capabil să afișeze kilometri întregi de peisaje superbe. Nivelul tropical prezentat la E3 a ieșit în evidență, în primul rând, prin impecabila redare a terenului, cu o floră bogată și viu colorată, care

nu va răsări brusc în fața ta la o sută de metri. Aceasta va permite o revizuire a noțiunii de "sniping", în Far Cry urmând să luăm la ochi inamici aflați și la un kilometru depărtare. De asemenea, cel puțin din cele spuse de producători la E3, se pare că nivelurile vor oferi mai multe variante de completare a misiunilor, prin trasee aparte care vor putea fi urmate pentru atingerea obiectivului.

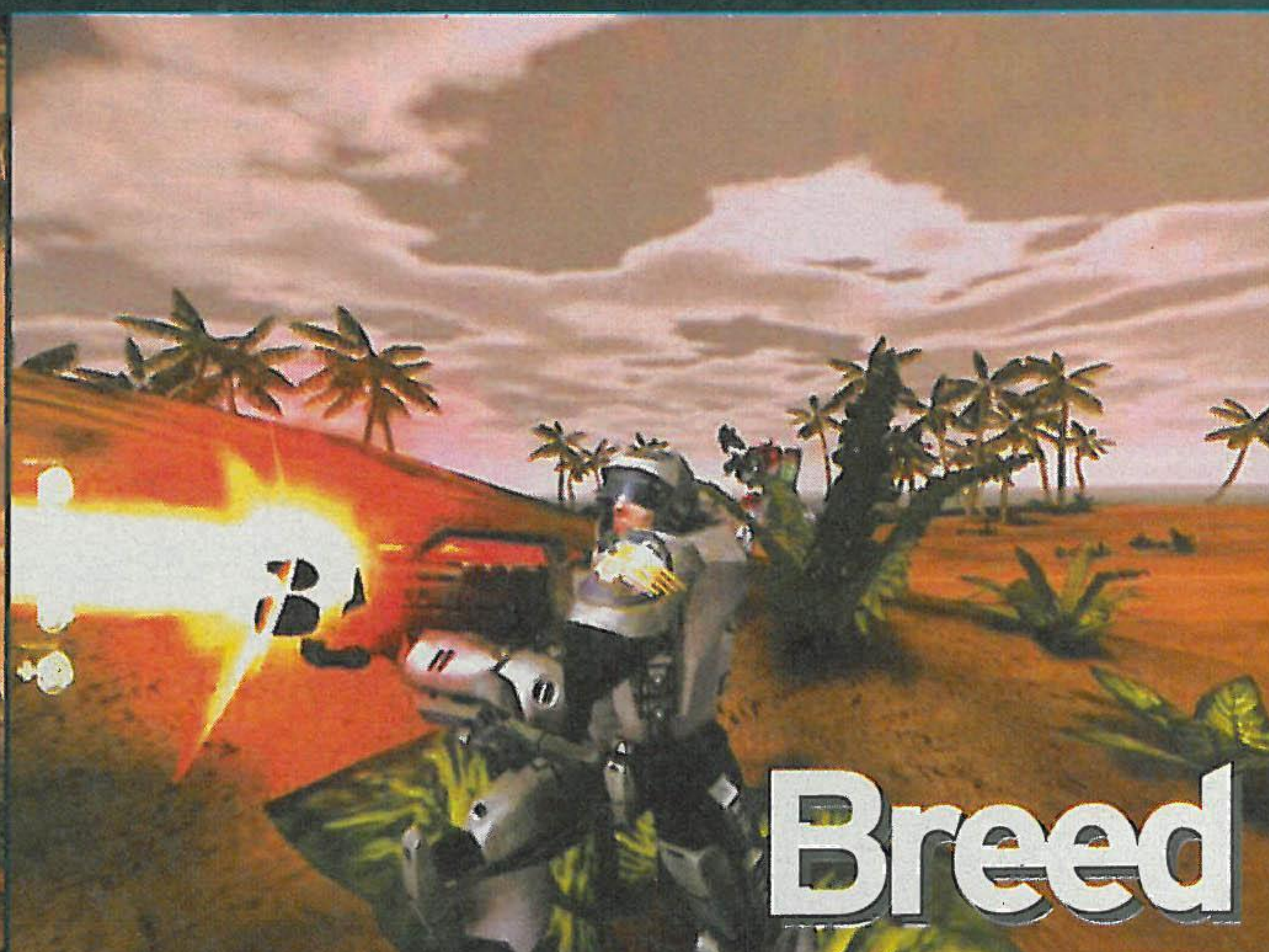
Nici sistemul fizic nu va fi

de lepădat, jocul folosind obiecte destructibile la tot pasul, iar corpurile personajelor fiind animate prin tehnica "rag-doll" – întâlnită și în UT2003 printre altele, dar într-o măsură oarecum exagerată. Cât despre AI-ul proslăvit al inamicilor, Crytek se laudă că nu vor folosi nici o secvență scriptată pentru a modela comportamentul acestora în timpul jocului, fiecare adversar fiind mânat de propriile decizii de moment și fiind capabil să se ascundă, să cheme ajutor și să folosească diverse tactici atunci când are câte un comandant prin preajmă. Va fi, așadar, interesant să vedem ce va ieși din acest titlu plasat în Pacificul de Sud, în care hoiturile vor pluti în apele strălucitoare, iar inamicii ne vor orbi cu sclipirile lor de... inteligență.

URSA BEARCĂ

www.farcry-thegame.com



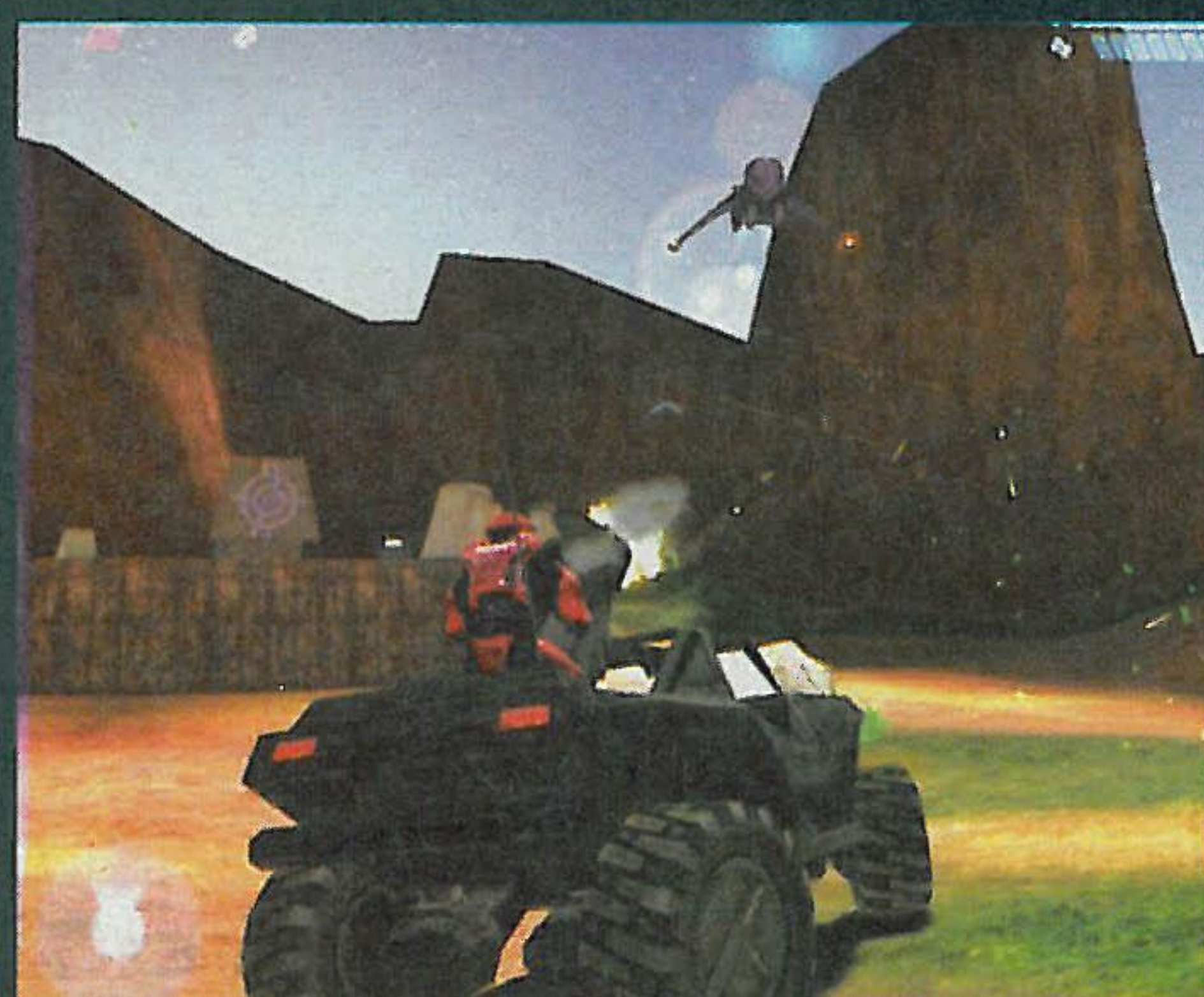


Anunțat de ceva vreme și impresionant prin posibilități, **Breed** a scos capul din găoace și la E3. Sponsorizat de Nvidia, FPS-ul celor de la CDV s-a dezvăluit privirilor curioase într-o manieră foarte pudică. Jocul ne pune în fruntea unei grupe de soldați ai viitorului, împreună cu care trebuie să curățăm planeta de amenințarea extraterestră care pla-

nează asupra acesteia. Ist person shooter sau cu imbarcări pe o mulțime de vehicule, posibilitățile pe care le oferă jocul sunt imense. Controlezi echipe întregi și poți face switch între diferitele unități. Grafic, totul apare foarte îngrijit, cu perspective ale camerei diferite, în funcție de acțiune și un framerate că te lasă cu o falcă-n cer și cu una-n pământ atunci când te desprinzi de la sol pentru a face un săltuleț până taman în spațiu pentru a vedea cum arată Terra din afara ei! În materie de deplasare, posibilitățile oferite sunt inedite.

MIMOZA LUDICA

www.breedgame.com



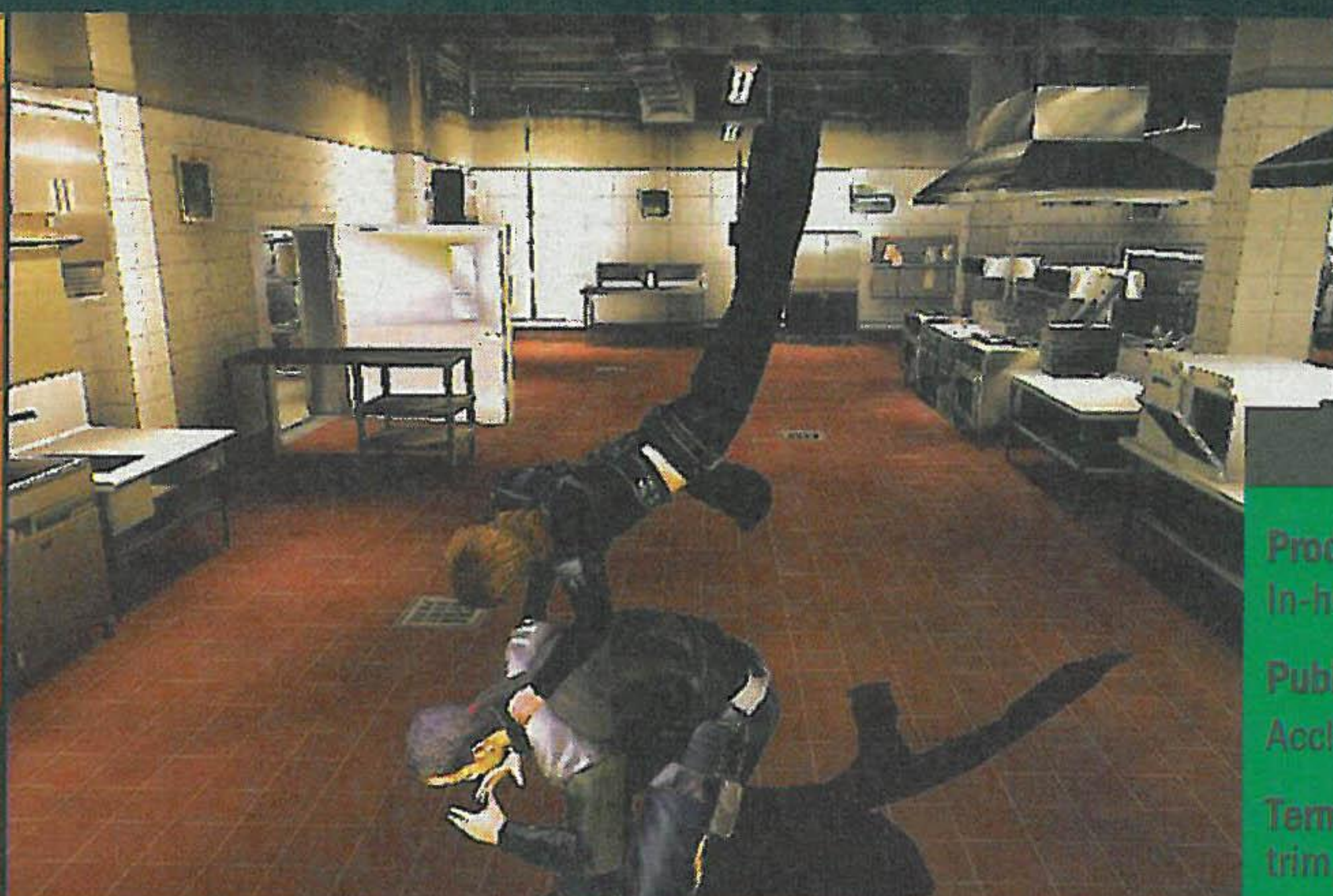
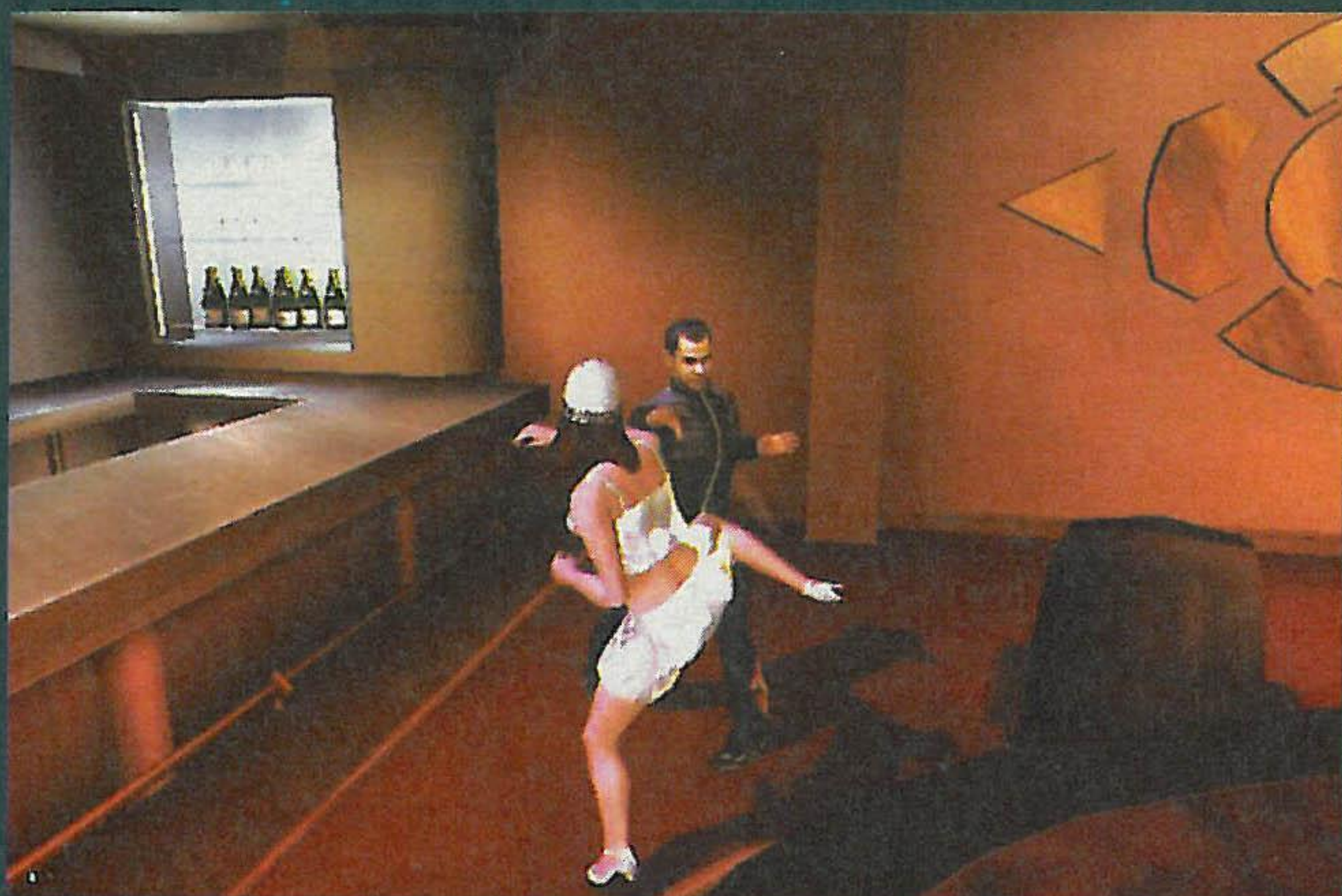
Mă iubește, nu mă iubește... o să fie pe PC, n-o să fie pe PC... FPS-ul lui Bungie ne-a aruncat într-o totală incertitudine timp de câteva luni bune. În sfârșit și fără să mai fie o surpriză pentru nimeni, am aflat la E3 că merităm jocul și pe PC-urile noastre. Bravos, națiune! Ca ambalaj, sigur că arată mai

frumos decât pe Xbox: reflexii peste tot, rezoluție importantă și o rulare fluidă pentru posesorii de PC-uri supravitaminizate: un joc care vine tare din urmă. Prea multe noutăți nu au apărut, iar în multiplayer își vor face apariția șase hărți noi. Gameplay-ul va fi îmbogățit și cu noi vehicule, între care

un jeep și un Banshee. Dezvoltat de Gearbox Software, **Halo** va avea un mod multiplayer online, care era absent în versiunea pentru Xbox și care va face mulți FPS-iști fericiți. Întâlnirea cu jocul a fost fixată pentru toamna aceasta. Vom trăi și vom vedea.

MIMOZA LUDICA

www.bungie.net/halo



DATE

Producător
In-house

Publisher
Acclaim

Termen
trim. III 2003

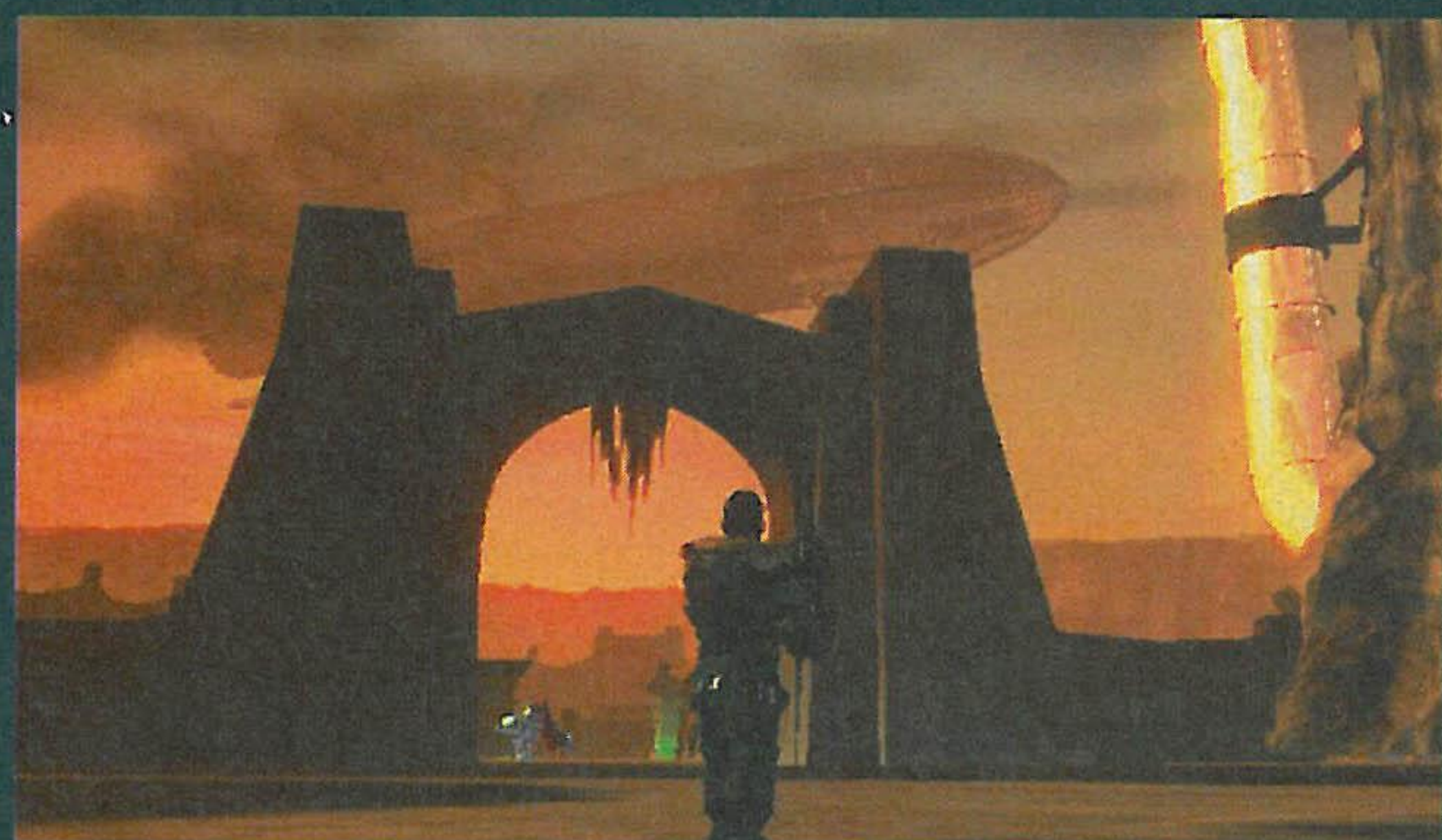
Alias

După transpunerea pe PC a demult uitatului serial de televiziune Largo Winch, iată că a sosit și momentul actualului best-seller TV Alias. Pentru cei care nu urmăresc emisiunile difuzate de dincolo de Ocean voi face o scurtă descriere: protagoni-

nista, o puicuță de nota 10, ajunge agent dublu după ce își dă seama că lucrează de partea băieților răi. Astfel devine spionul celor de la CIA, urmărind și lucrând în continuare pentru organizația nonguvernamentală (cel puțin teoretic!) și ultrasecretă SD6. Cei de la Acclaim au preluat povestea originală și încearcă să o transpună în spațiul virtual cât mai bine și pe actrița Jennifer Garner. Aventurile agentului Sydney Bristow se vor încadra în categoria jocurilor de acțiune, unde furișarea în umbră este mult mai importantă decât forța brută (ceva între *Metal Gear Solid* și *Splinter Cell*). Deși versiunea prezentată era încă în faza de început a dezvoltării, jocul părea deosebit de promițător. Pe lângă folosirea gadgeturilor nelipsite din viața unui agent secret și furișarea obligatorie,

gameplay-ul va conține și lupte în care eroina va avea ocazia de a-și demonstra talentul în artele marțiale. În plus va trebui să aduni și evidențe care să demonstreze că SD6 e, de fapt, un lup în piele de oaie.

ZAMBILICĂ PANONICĂ
www.aliasthegame.com



DATE

Producător
Planet Moon Studios

Publisher
Lucas Arts

Termen
trim. IV 2003

Armed & Dangerous

Armed & Dangerous este în dezvoltare la Lucas Arts pentru PC și Xbox va fi un shooter 3rd person, pe care colosul în va produce în colaborare cu echipa de la Planet Moon Studios (care au fost la originea lui *Giants: Citizen Kabuto*). Bazat pe o poveste adevărată, scenariul te plasează în pielea lui Roman, un conducător al Lionhearts – o bandă de rebeli înarmați până-n dinți, care trebuie să

lupte împotriva tiranului local pentru a elibera populația. O trupă foarte originală, în care se înghesuie un robot, un alienat, o cârtiță și un geniu al crimei. Totul se întâmplă într-o lume a fanteziei plină de culoare, în care cele patru personaje principale vor trebui să organizeze cea mai mare spargere cunoscută vreodată în timpul unui război. Pe scurt, ți se promite o misiune imposibilă, în care va trebui să faci față unor adversari redutabili și unor creaturi pe care nici în cel mai cumplit coșmar nu le poți vedea. Va fi oare și arsenalul la înălțimea evenimentelor? Cum poate arăta echipa asta, aparent violentă, dar și simpatcă, vom vedea în iarna acestui an pe PC și Xbox.

MIMOZA LUDICA

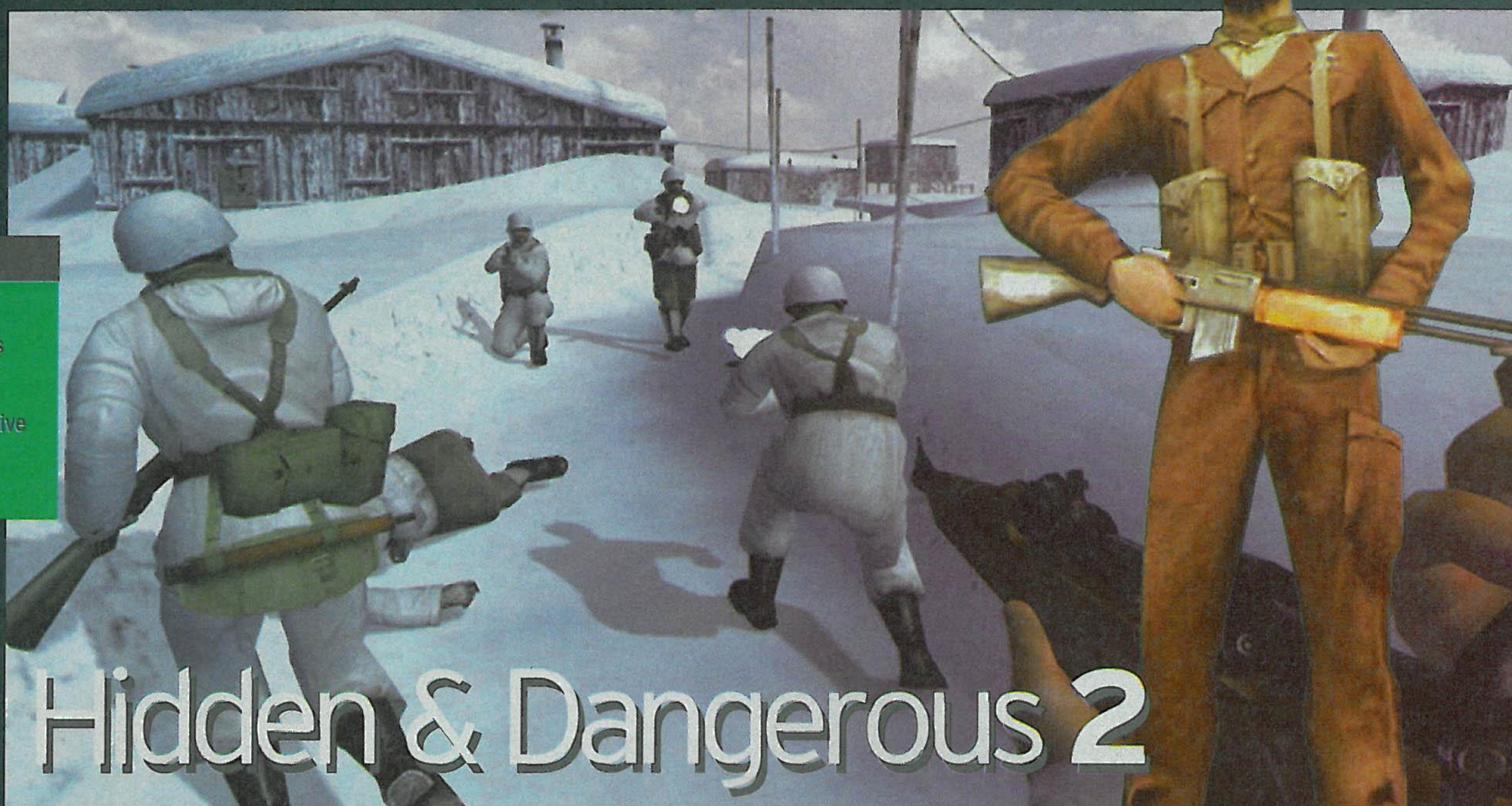
www.lucasarts.com/products/armedanddangerous



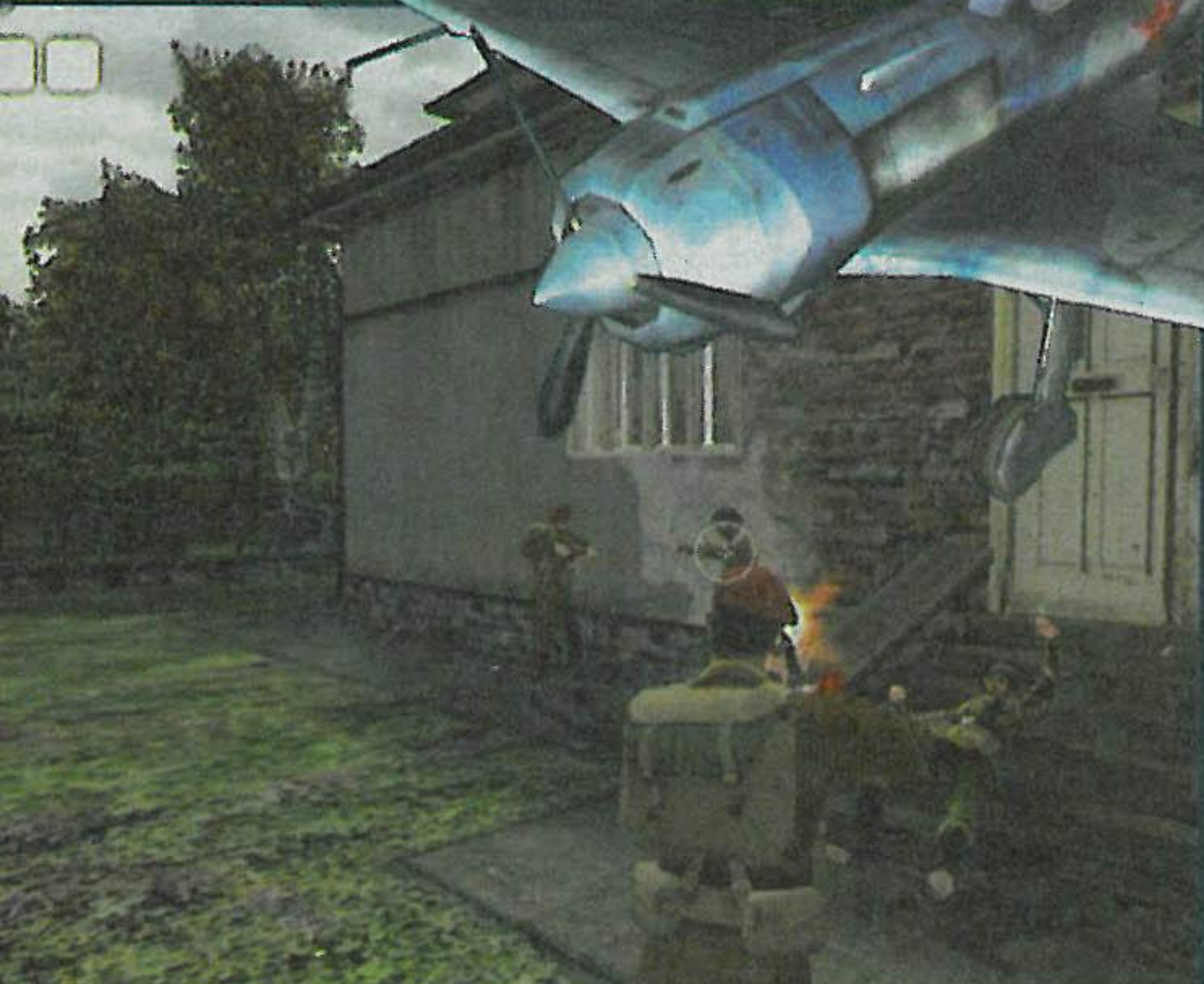


DATE

Producător
Illusion Softworks
Publisher
Take Two Interactive
Termen
trim. IV 2003



Hidden & Dangerous 2



Al doilea episod al seriei **Hidden & Dangerous** ține mortiş să înnoiască genul shooterelor tactice, printre ai cărui fondatori se numără. Producătorii n-au stat cu burta la soare în tot acest timp și ne-au cadorsit cu un splendid **Mafia**. Noutățile sunt multe în **H&D2**, atât în gameplay, cât și sub aspect tehnic. Structura de bază a jocului rămâne aceeași: conduci o grupă de patru specialiști, pe care-i poți controla indirect, prin ordine, sau direct, selectându-i prin sistemul de hotkey. Garderoba jocului este impresionantă: 40 de personaje diverse, 40 de tipuri de uniforme, peste 40 de arme și 25 de vehicule.

Rezultatul sare în ochi și, chiar dacă este departe de a fi noua referință în materie de grafică 3D, jocul are o redare agreabilă și detaliată. Ca engine fizic, echipa a apelat la cel al lui **Mafia**, pentru ca vehiculele

să poată fi bine controlate. Prima etapă obligatorie este alegerea băieților: va trebui să ții cont de experiența și specialitatea fiecăruia, ceea ce-ți va mânca niște timp la compunerea echipei. După selectarea arsenalului, intri în focul acțiunii: interfața va facilita punctele de control, waypoint-urile, ce mai, toate fazele de planificare a jocului. De la vederea camerei (1st la 3rd person în plină acțiune), poți trece la o vedere mai liberă, numai bună pentru a acțiune bine chibzuită, gen RTS. Vestigiul al originalului, harta tactică ne va indica, atât cât vom putea vedea, câmpul vizual al inamicilor.

Designul de nivel oferă o varietate de areale, între care Alpii și Antarctica, locații care sunt grotesc de imense și cu un nivel al detaliului foarte bun. Și AI-ul adversarilor pare să fie de grad superior: inamicii sunt suspicioși în zonele în care miros niscaiva dușmani și se comportă bine din punct de vedere tactic. **Hidden & Dangerous II** are un potențial bun și o doză de inovație serioasă, date în special de partea tactică, aceasta foarte comodă chiar și în momente de mare complexitate. Includerea unei asemenea caracteristici într-un joc orientat în principal spre acțiune, este o încercare foarte curajoasă și contribuie la îmbogățirea gameplay-ului, deja interesant prin numeroasele moduri de joc. Sunt prevăzute mai multe moduri de joc în singleplayer, de la indispensabila campanie la altele originale, cum ar fi "Lone Wolf", în care va trebui să faci totul de unul singur, sau "Carnage", care îți va da posibilitatea să tragi în tot ce mișcă, fără să-ți pui probleme existențiale. Cea mai interesantă rămâne totuși campania, care ar trebui să poarte hramul originalului. Pentru moment destul de ascuns, vom vedea cât de periculos va fi acest titlu pentru concurenți în iarna acestui an.

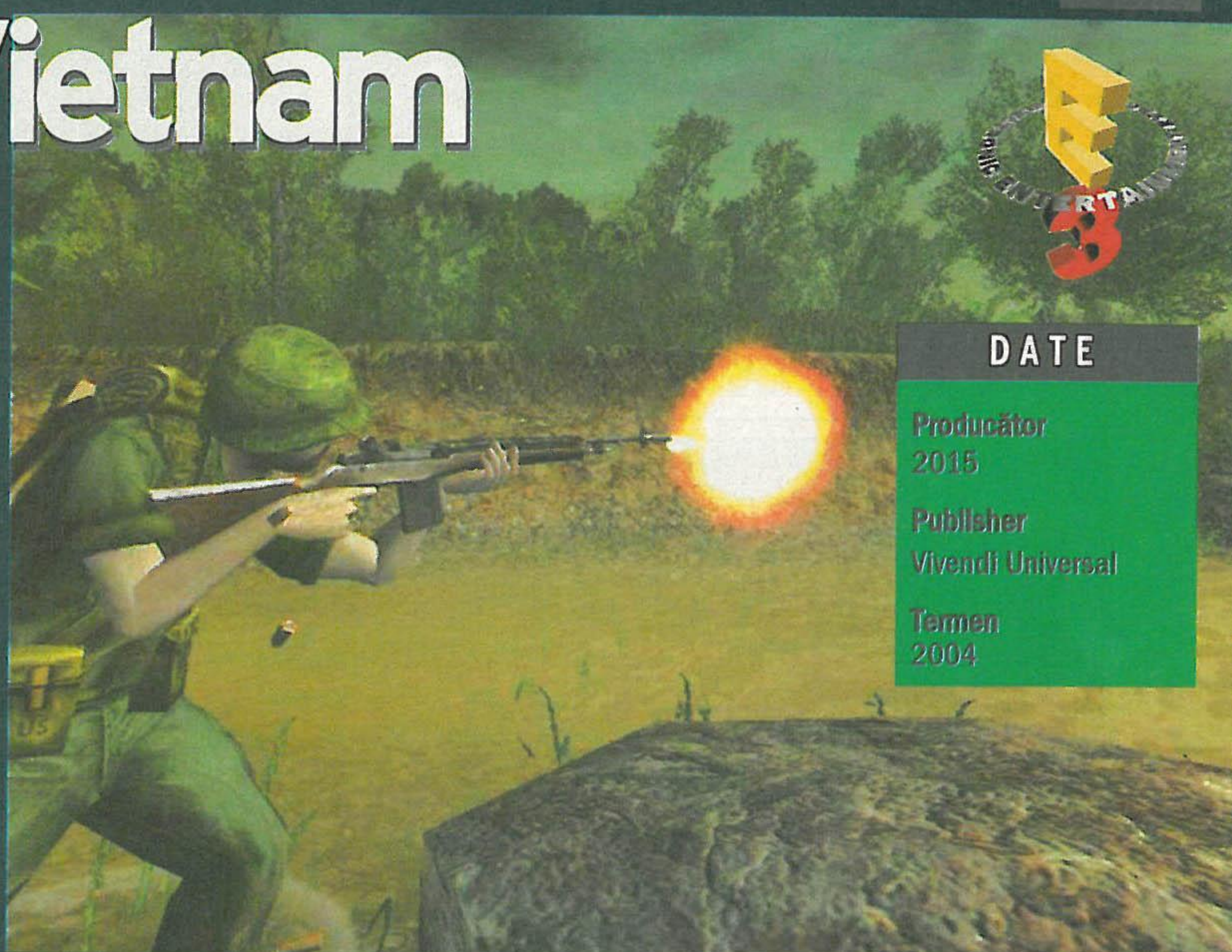
MIMOZA LUDICA

www.hidden-and-dangerous.com

Men of Valor: Vietnam

Statele Unite își amintesc războiul din Vietnam ca pe unul dintre cele mai penibile eșecuri din scurta lor istorie militară (totuși, nici apașii nu luptau rău!). Dar lucrurile se schimbă și atât setea de originalitate, cât și noile succese militare ale Unchiului Sam au ajuns să pună în plan secundar chiar și tabuurile. Vivendi Universal s-a gândit să facă o nouă incursiune în zona de conflict și a ales două cărți din pachetul de pe masă: a cumpărat licența de utilizare a engine-ului grafic Unreal și a pus pachetul pe treptele căsuței celor de la 2015, care au încântat hoardele de jucători cu FPS-ul **Medal of Honor: Allied Assault**. **Men of Valor** te va transporta în jungla vietnameză în fruntea unui pluton. Diversitatea va

fi la ea acasă, nu trebuie să-ți faci probleme: **Men of Valor** îți va permite și să te exprimi bine articulat în vietnameză, răsturnând situația și tipologia acestui gen de misiuni a căror paletă variază de la asalt și escortă la silențioasă infiltrare. Vei înfrunta fiecare nivel atât singur, cât și în grup, cu un mod multiplayer care crește mult jucabilitatea. Ce-ar fi să-ți poți organiza grupa în așa fel, încât unii soldați să pornească în cercetare, în timp ce alții se ocupă de acoperire? În intențiile producătorului, **Men of Valor** va trebui să introducă și un nou concept de realism în ceea ce privește vitalitatea și media de viață a soldaților. Rămânând mai degrabă orientat spre FPS-uri arcade decât spre cele tactice à la **Operation Flashpoint** sau



DATE

Producător
2015
Publisher
Vivendi Universal
Termen
2004

Ghost Recon, **Men of Valor** aduce un realism în plus jocului: nu te simți niciodată în siguranță, trebuie să fii atent la capcane, sniperi... Cosmetica jocului este una de impact. Realizarea soldaților, arealele bogate în detalii, texturile toate acestea își dau concursul la crearea unui realism al jocului rar întâlnit. Pentru verificarea acestor caracteristici, cei de la Vivendi ne-au dat rendez-vous taman în 2004. Voi mai rezistați?

MIMOZA LUDICA
www.2015.com

Call of Duty

La peste cincizeci de ani de la cel de-al doilea război mondial, evenimentul traversează o perioadă înfloritoare, cel puțin sub aspectul transpunerilor videoludice. Băieții de la Infinity Ward, compus din veterani de la 2015, se consideră datori să reînvie, la rândul lor, această perioadă și au un nou recrut: **Call of Duty**. Din punct de vedere tehnic, jocul are toate atuurile, engine-ul **Quake III** îmbunătățit servindu-i drept act de identitate. **Call of Duty** va avea trei campanii în care vei juca de partea uneia dintre cele trei armate principale ale conflagrației: începi cu americanii și ești un

parașutist în timpul debarcării din Normandia. După câteva misiuni, ești chemat să intri în trupele speciale engleze, pentru a încheia jocul în tranșeele săpate de infanteria rusă. Designul de nivel se prezintă foarte bine, reflectând cu fidelitate diferitele zone de conflict. Engine-ul **Quake III** permite consecințe fizice reale: tirurile de mortieră sau exploziile de diferite intensități vor modifica terenul, îți vor zgudui ecranul și vei avea mișcări încetinite, în caz că ești atins. Această grijă față de detaliu o găsim în modul de abordare a diferitelor misiuni în diversele zone de conflict ale epocii, de exemplu, capturarea unui pod de trupele engleze. Gameplay-ul este unul tipic genului, controlul este imediat, iar sistemul de țintire, clasic: dacă alergi sau dacă te afli sub focul inamicului, ținta este mai puțin precisă, decât dacă stai culcat sau nemișcat. Toate acestea sunt de bun augur și, în noiembrie, sperăm ca producătorii să reușească o desprindere de influența lui **Medal of Honor**, care planează pentru moment asupra întregului joc. Nu ne rămâne decât să le dorim o nouă serie de succes, băieții având toate atuurile pentru un titlu inovator în peisajul FPS-urilor pentru PC.

MIMOZA LUDICA
www.callofduty.com

DATE

Producător
Infinity Ward
Publisher
Activision
Termen
noiembrie 2003



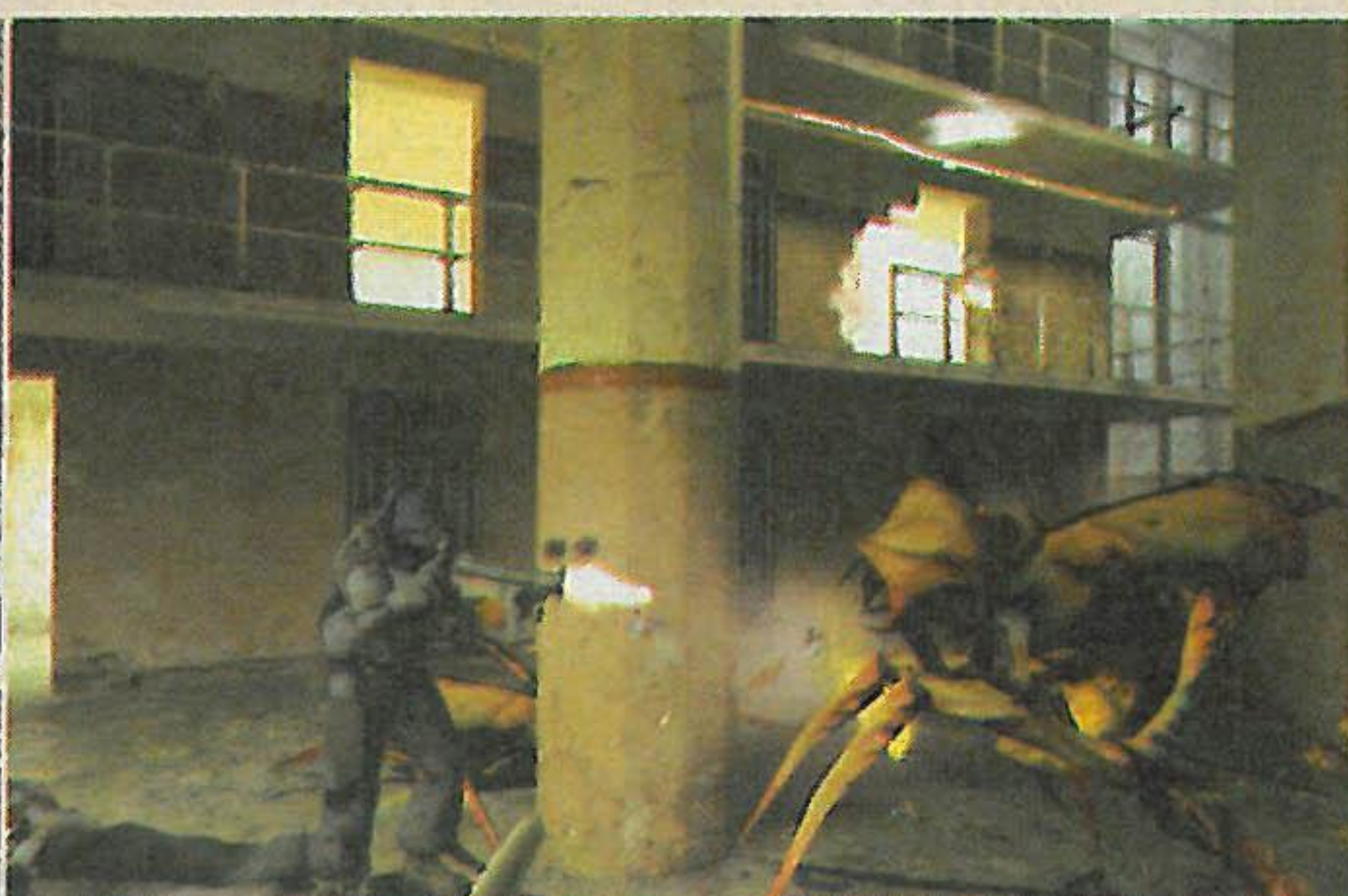


HIGHLIGHTS

Electronic Entertainment Expo 2003

1.

Half-Life 2



Apariția cea mai șocantă la această ediție! Cu un engine fizic dintre cele mai complexe, Valve ne asigură faptul că fiecare obiect dispune de propriile calități fizice, greutate, densitate etc. Expresiile fețelor sunt de o calitate remarcabilă, de o bogăție fenomenală. Rugați-vă să apară demo cât mai repede!

2.

Doom III



Prezent pentru a doua oară la E3, **Doom III** vine cu un nou trailer, vizibil pentru toată lumea, care ne dă posibilitatea să-i apreciem noile creaturi, care vin să întregască fauna jocului. Impresionant tehnic, **Doom III** ar putea întâmpina dificultăți în a se impune datorită unui gameplay destul de clasic, cel puțin pe hârtie.

3.

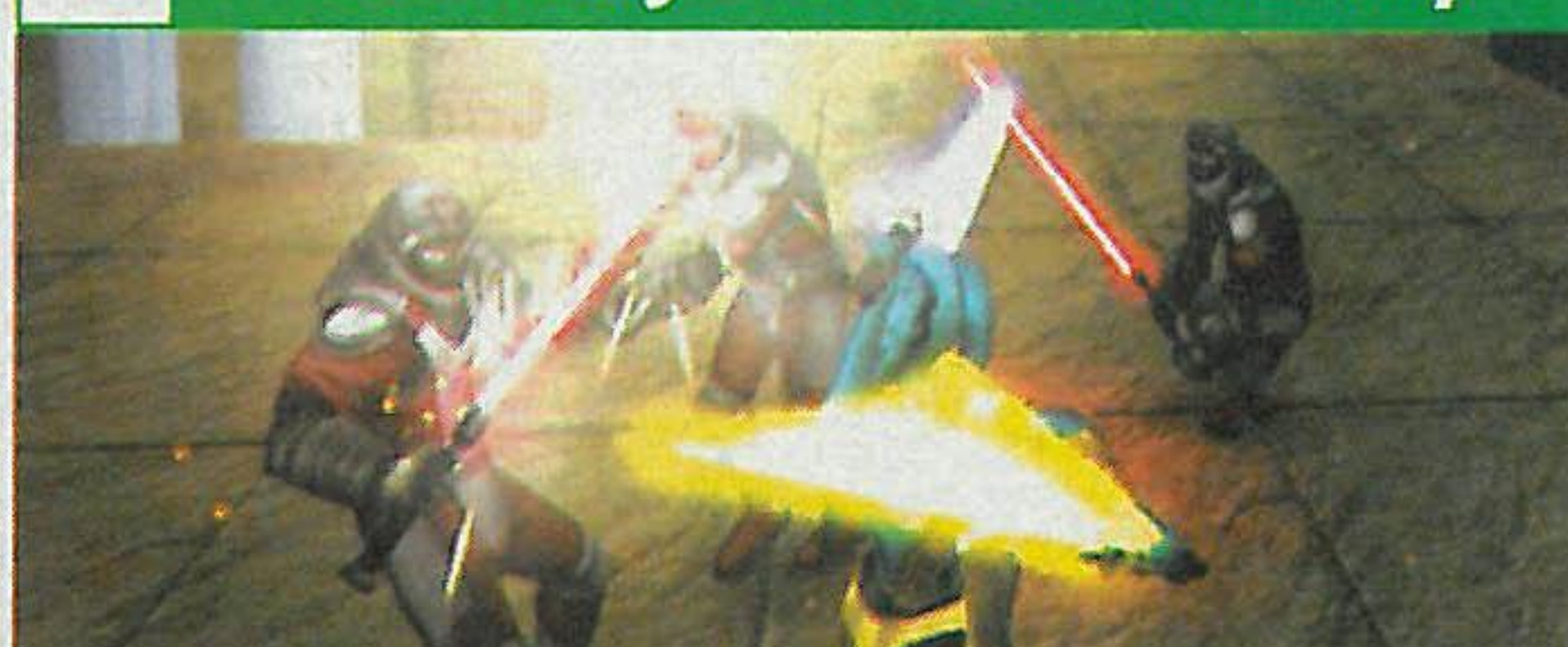
Deus Ex 2: Invisible War



Ca în prima parte, interacțiunile cu mediul și NPC-urile vor fi numeroase și vom putea chiar cumpăra și vinde diferite obiecte descoperite. Gameplay-ul lui **Deus Ex 2** se anunță a fi unul dintre cele mai bogate.

4.

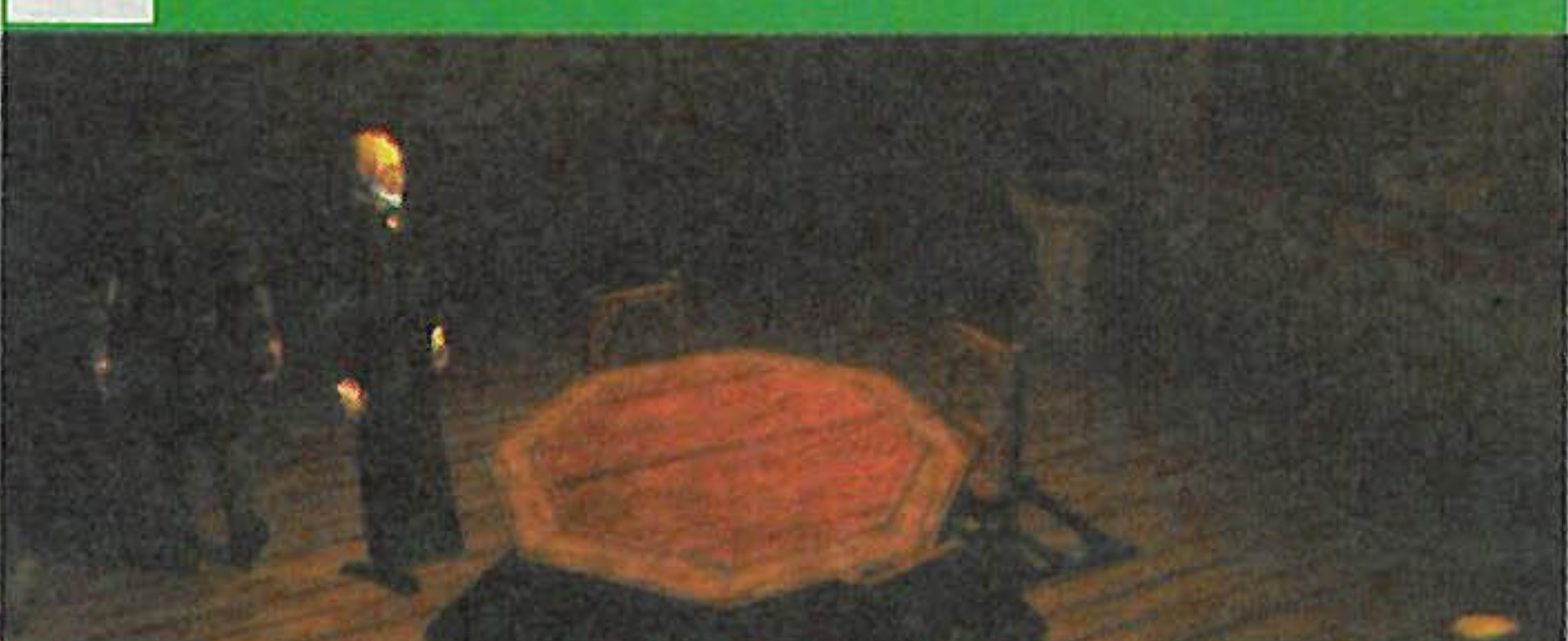
Jedi Knight 3: Jedi Academy



Cea de-a treia parte a sagii **Jedi Knight** ne va pune în postura unui padawan care va încerca să stăpânească Forța împreună cu alți elevi ai academiei conduse de Luke Skywalker și Kyle Katarn. Ne vom putea crea personajul după bunul-plac și vom putea personaliza chiar sabia laser. Nimic nu ne va împiedica să alegem chiar latura obscură a Forței.

5.

Thief 3



Uh, ce ne pregătește Eidos! Vom avea posibilitatea să vedem la lucru brațele și picioarele lui Garrett în momentul anumitor acțiuni. Luminile dinamice vor avea o mare influență, în special în diferitele faze de infiltrare.

6.

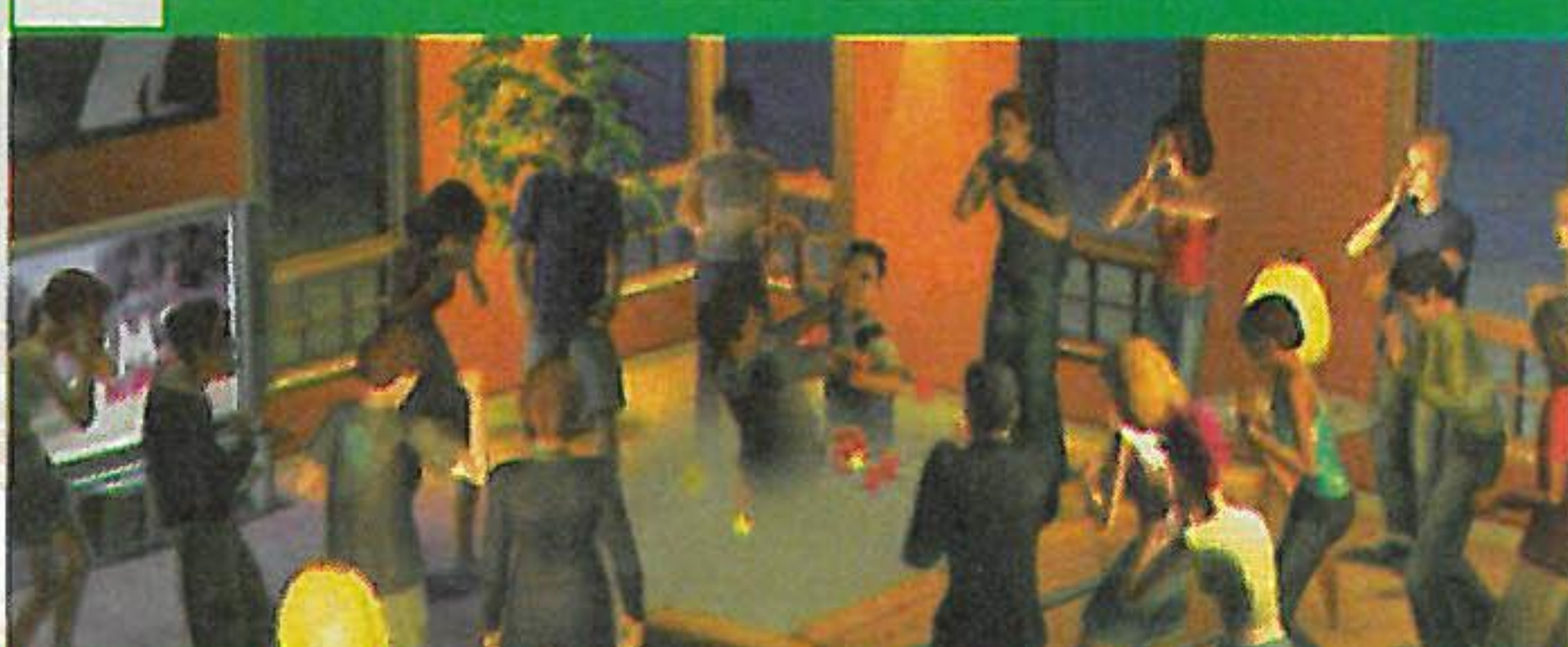
Commandos 3: Destination Berlin



Această nouă parte a seriei va relua elementele gameplay-ului deja cunoscute celor care au jucat primele părți. Ca noutăți, misiunile vor fi mai diversificate, jocul va avea mai mult dinamism. **Commandos 3** deține un nou engine pentru interioare, care sunt modelate în 3D; nivelul grafic este unul foarte bun, atât la nivelul animațiilor, cât și al cinematicilor.

7.

The Sims 2



Fanii celei mai vândute serii din lume vor descoperi un episod inovator. Simșii vor muri, vor îmbătrâni, vor avea copii... Dacă interfața este similară celei a jocului original, **The Sims 2** beneficiază de o nouă tehnologie și de un nou engine grafic.

8.

Warcraft 3: The Frozen Throne



După succesul lui **Warcraft 3**, Vivendi ne pregătește un add-on, în care vom descoperi câte un erou nou pentru fiecare rasă disponibilă. Am remarcat o prezență neliniștitoare în rândurile Undeads, care ar putea să ne facă să ne revizuiim strategia obișnuită. Vor apărea numeroase hărți pentru multiplayer... **Warcraft** e departe de a-și fi spus ultimul cuvânt!

9.

Age of Mythology: The Titans



Mândru de succesul său pe plan comercial și deloc impresionat de **Warcraft III**, **Age of Mythology** își oferă un prim add-on, care se va numi **The Titans**. Extension-ul ne va pune în pielea unui conducător atlant, capabil să invoce titanii.

10.

The Movies



În noul joc al lui Peter Molyneux, va trebui să te ocupi de managementul unui studio de filme: te vei ocupa de producerea filmelor, de calmarea vedetelor și fanilor, de supravegherea realizării decorurilor etc. Deși grafica nu e chiar spectaculoasă, gameplay-ul îi va captiva pe fanii genului.

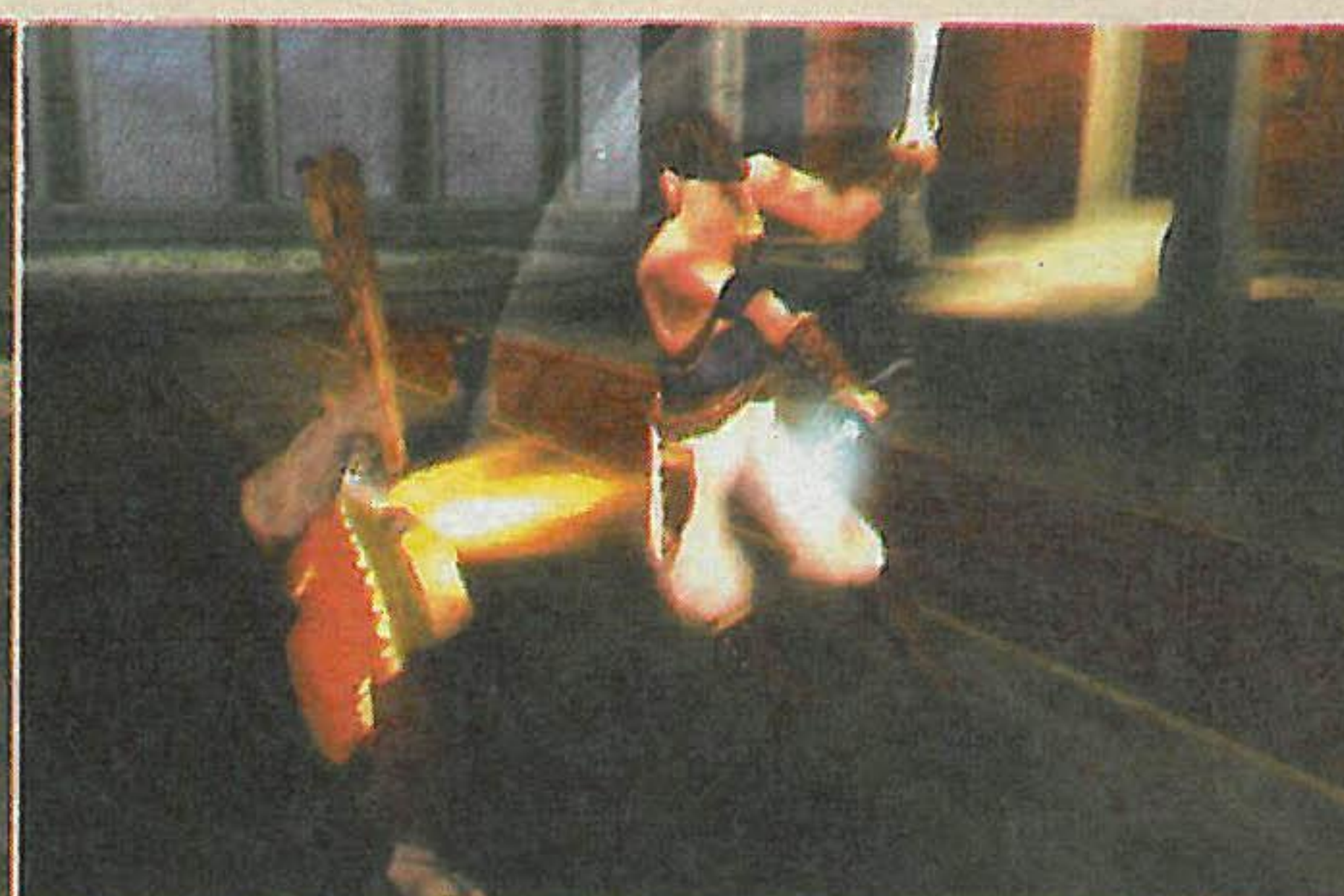
HIGHLIGHTS

Electronic Entertainment Expo 2003



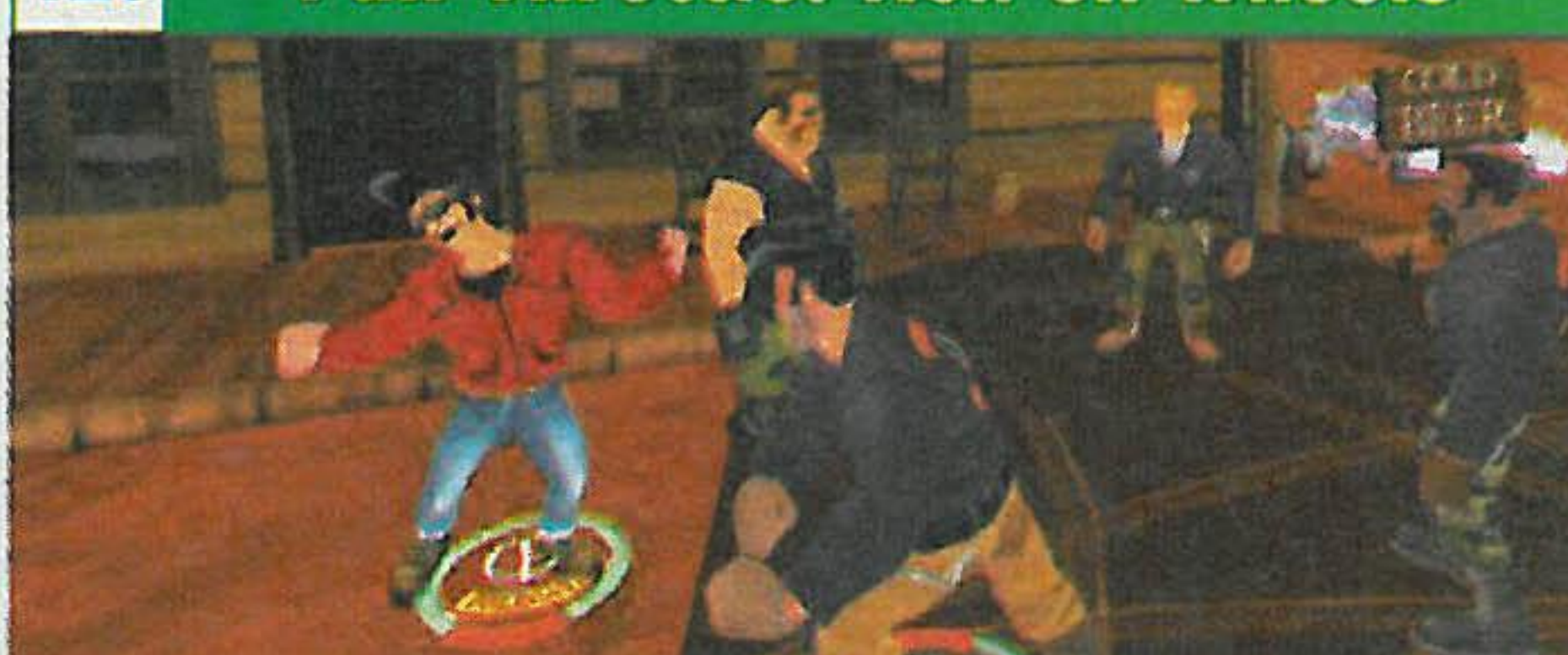
11.

Prince of Persia: The Sands of Time



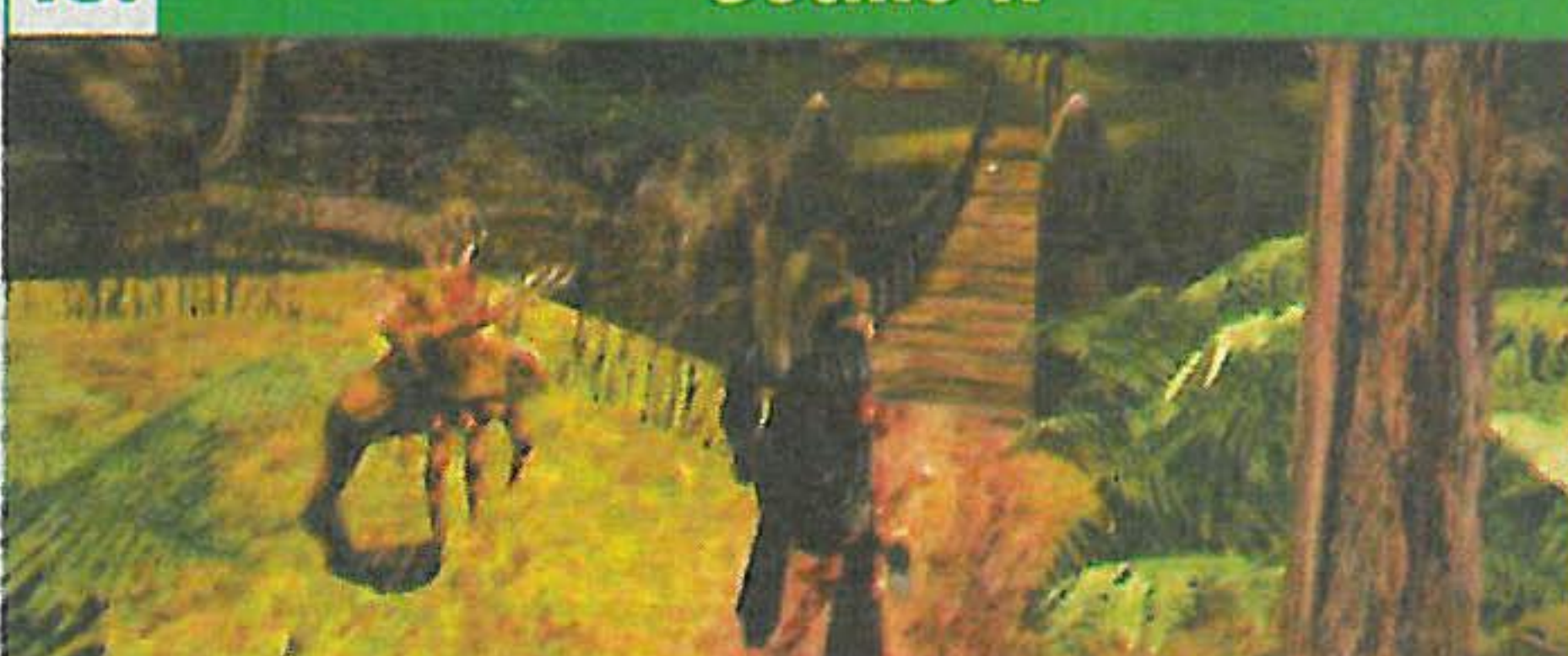
Din negura uitării se întoarce prințul, care ne-a sucit mințile odinioară. Pentru redarea noilor aventuri, producătorii au ales un nou și puternic engine. Viața din joc îți va fi îngreunată de nenumăratele capcane și de luptele aprige. O altă atracție a programului va fi coloana sonoră deosebită.

12. Full Throttle: Hell on Wheels



Probabil că mulți dintre voi aveți amintiri plăcute legate de marele succes al lui Lucas Arts din anul 1995: **Full Throttle**. Acum veți putea urca din nou în șaua unei puternice motociclete, pentru a trăi noi aventuri palpitante. Alături de protagonist, veți primi o gustare din demențialul simț al umorului al celor de la Lucas Arts.

13. Gothic II



Nu cred că prima parte a jocului ar mai necesita vreun comentariu. Continuarea ne ademenește cu o grafică mult mai spectaculoasă, o și mai mare libertate, clase de caractere noi și tone de arme și obiecte magice.

14. Star Wars: Knights of the Old Republic



Cavaleri Jedi, folosiți Forța! Bine, bine, dar cum? La această întrebare caută răspunsul noul RPG al celor de la Lucas Arts. Cu party-ul tău format din maximum patru persoane, te vei aventura în același univers îndepărtat, dar cu 4.000 de ani înaintea întâmplărilor din film.

15. Syberia II



Benoit Sokal și Ubisoft Montréal lucrează din greu la continuarea unuia dintre cele mai bune jocuri de aventură apărute în ultima vreme. Personajul principal rămâne în continuare Cate Walker, care, de data aceasta, va fi însoțită de Hans Voralberg și de automatonul Oscar. Grafica va fi și mai frumoasă, iar puzzle-urile, ceva mai grele.

16. FIFA 2004



Nu poate exista an în care să nu apară o versiune nouă a celebrului simulator de fotbal FIFA. În versiunea 2004, conform declarațiilor producătorilor, se va îmbunătăți grafica, va evolua sistemul de control și vor apărea nenumărate inovații.

17. Indycar Series



Oare cum se simte omul când gonește cu 200 de mile/oră pe celebra pistă din Indianapolis? La această întrebare încearcă să dea răspuns Codemasters prin **Indycar Series**. Programatorii oferă șansa de a demonstra pe parcursul a 14 piste că tu ești cel mai bun pilot dintre cei 33 aliniați pe grila de start.

18. NHL 2004



Este vorba de unul dintre cele mai fascinante și mai brutale sporturi: hocheiul. Chiar dacă nu e cel mai spectaculos, toată lumea se distrează bine, mai puțin cei care încasează pumnii. Regele genului este creația celor de la EA Sports, seria **NHL**. Noua ediție va conține... de fapt, știți deja pe de rost toate promisiunile producătorilor.

19. MotoGP 2



Pentru fanii simulatoarelor de curse de motociclete nu trebuie prezentată seria MotoGP. Teoretic, cel de-al doilea episod va oferi senzația că efectiv stai în șaua unui bolid pe două roți. Datorită noului engine grafic, totul pare mai realist. În plus, vei putea schimba condițiile meteorologice astfel încât să-ți fie pe plac.

20. Madden NFL 2004



Fanii fotbalului american pot să evolueze pe teren cu versiunea 2004 a jocului. Cea mai mare schimbare s-a produs la capitolul grafică, producătorii reușind să făurească o lume grafică mult mai detaliată și mai atractivă. Controlul îmbunătățit și zecile de echipe introduse vor crea, din nou, o atmosferă unică.

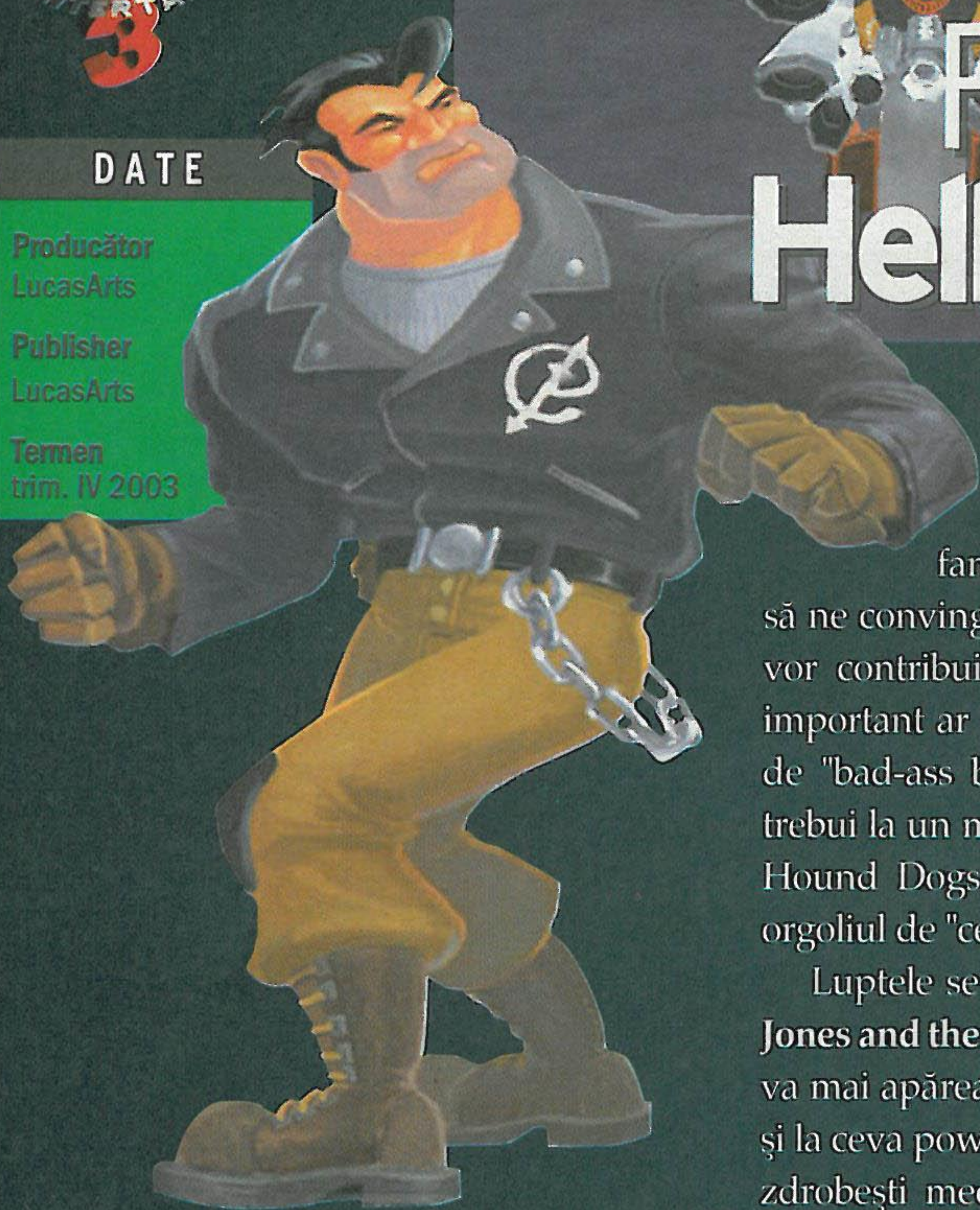


DATE

Producător
LucasArts

Publisher
LucasArts

Termen
trim. IV 2003



Full Throttle: Hell on Wheels

Ce mai e nou pe frontul sălbatic de vest? Păi se pare că FT2 nu se conturează chiar cum și-ar fi dorit fanii bătrânelor quest-uri. Sigur, LucasArts încearcă să ne convingă de contrariul, prin laudarea elementelor care vor contribui la realizarea atmosferei jocului. Unul foarte important ar fi ambianța sonoră, tipică anilor '50 și spiritului de "bad-ass biker". În rolul aceluiași Ben, de exemplu, va trebui la un moment dat să-l faci knock-out pe liderul trupei Hound Dogs, ale cărei ritmuri rock-and-roll îți vor gâdila orgoliul de "cel-mai-tare-din-parcare".

Luptele se vor desfășura asemănător cu cele din **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**, dar, pe lângă bara de sănătate, va mai apărea așa-zisul "Mojo Meter"; deci ne putem aștepta și la ceva power-ups în timpul luptei. Desigur nu va trebui să zdrobești mecelele adversarilor doar folosindu-te de pumni

sau de tălpile bocancilor: în aplicarea tratamentului divin vei putea recurge la tacuri de biliard, scaune, chitare și ce mai găsești la îndemână prin peisaj. Ca să nu mai spun că vei avea parte și de încleștări stradale din șaua motocicletelor, ca de la biker la biker. Interfața va păstra modelul celei din primul FT, iar grafica se străduiește să redea și ea acel feeling slinos de mult uitat. Din păcate, mulți dintre cei prezenți la E3 s-au plâns de lipsa acestei atmosfere, estimând doar un succes mediocru pentru acest titlu.

URSA BEARCĂ

www.lucasarts.com/products/hellonwheels

DATE

Producător
Core Design

Publisher
Eidos Interactive

Termen
iunie 2003

Tomb Raider: Angel of Darkness

Spre deosebire de Pamela Anderson, pe care o iubim așa cum au proiectat-o chirurgii plastici, pe Lara Croft o iubim cum au proiectat-o designerii de la Core.

După șocul produs de finalul celui de-al patrulea episod, **The Last Revelation**, când a căzut pe ea un bloc de piatră, și după plictisul adus de **The Chronicles**, în care am putut retrăi amintirile învăluite în ceață ale celor

care o cunoșteau pe eroină, cei de la Eidos s-au hotărât să pună, încă o dată, în mișcare nurii care au sucit mințile a nenumărați jucători. Fanilor seriei deja le ies pe urechi declarațiile producătorilor în care aceștia promet o atmosferă mai sumbră, o serie de mișcări noi, un nou personaj masculin (mai încet cu huiduielile acelea!)... ce mai, o întreagă revoluție. Din screenshot-urile apărute era foarte clar că nu vei mai cutreiera catacombe, donjoane și morminte, locul miturilor și legendelor fiind preluat de misticism și ocultism. Lara, în loc să caute artefacte pierdute, va înfrunta secte și puteri supranaturale, adesea malefice. Această metamorfoză a ridicat nenumărate semne de întrebare și a dat naștere și mai multor dubii. În sfârșit, la expoziția din anul acesta am putut vedea jocul în mișcare, și, cel puțin din imaginile prezentate, se pare că schimbarea nu va fi chiar radicală. În afară de câteva scene

în care apare Trentis, dintre noile mișcări învățate de Lara a fost prezentată doar furișarea (destul de convingătoare). Apariția a fost amânată, să sperăm că pentru ultima oară, pentru începutul lunii iunie.

ZAMBILICĂ PANONICĂ

www.tombraider.com

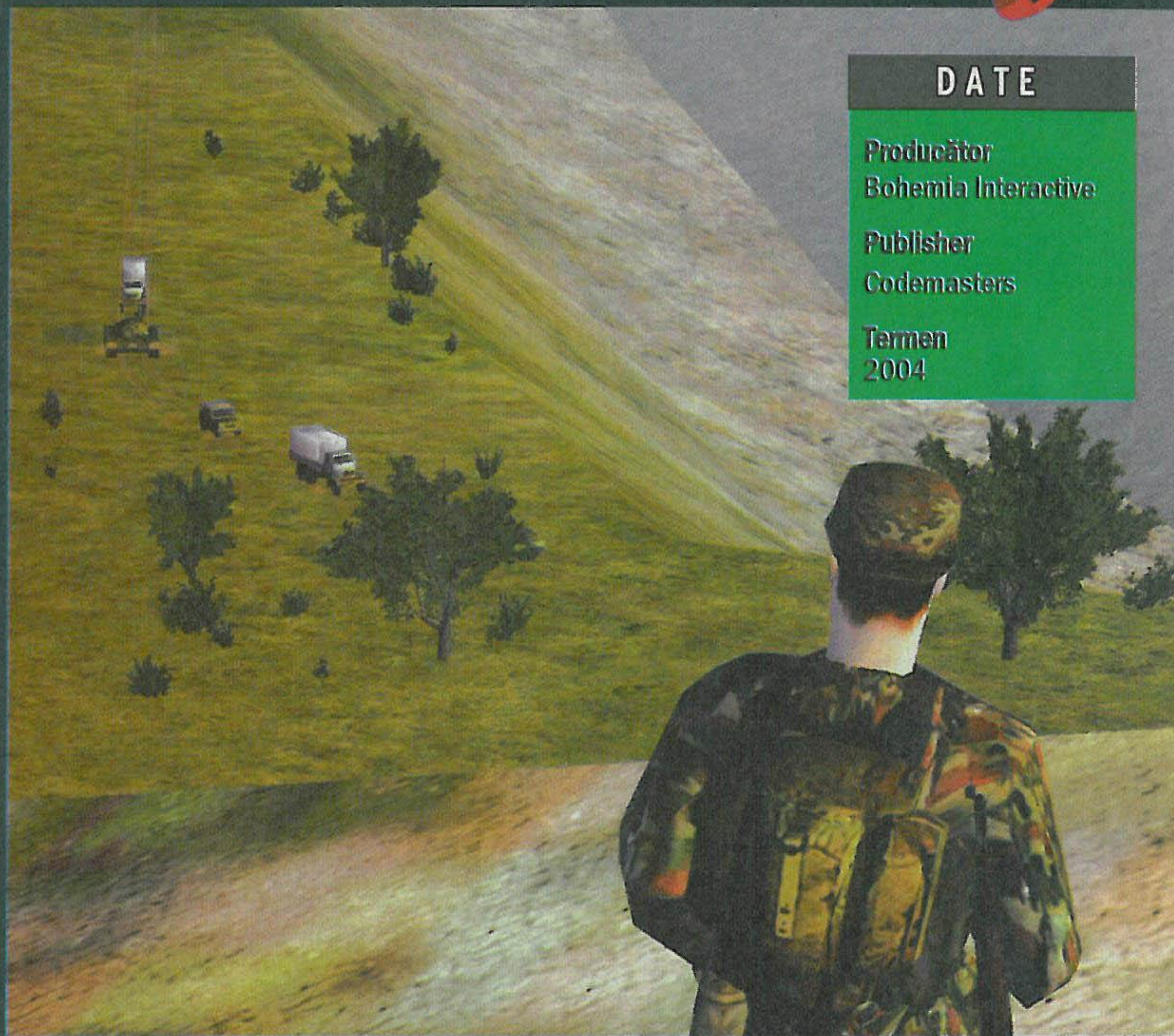
Operation Flashpoint 2



Indiscutabil, după apariția primului OpF, în parca îndepărtatului 2001, ceva s-a schimbat în lumea FPS-urilor tactice, și **Flashpoint** a continuat să confirme prin numeroasele add-on-uri apărute. Cu un asemenea potențial nu ne așteptăm să vedem Codemasters lăsându-se păgubaș și aruncând un os atât de gustos! Publisher-ul a confirmat dezvoltarea lui **Operation Flashpoint 2**, fără să dea însă prea multe detalii. Campania jocului se va desfășura în trei areale total diferite, plasate în Asia de sud-est (good morning, Vietnam!), Europa Centrală și Africa. Misiunile

vor fi pur fictive, dar au la bază evenimente reale care s-au petrecut în anii '70 ai secolului trecut. Exact ca în prima parte, vei putea îmbrăca, în funcție de misiuni, uniforma de simplu soldat, pe cea a unui comandant de tanc sau chiar a unui pilot de elicopter. Mark Spaniel, șef de proiect la **OpF2**, spunea că vor să creeze un joc pe baza unor teatre de operațiuni realiste, dar fără ca acestea să fie legate de vreun eveniment istoric.

MIMOZA LUDICA
www.flashpoint2.com



DATE

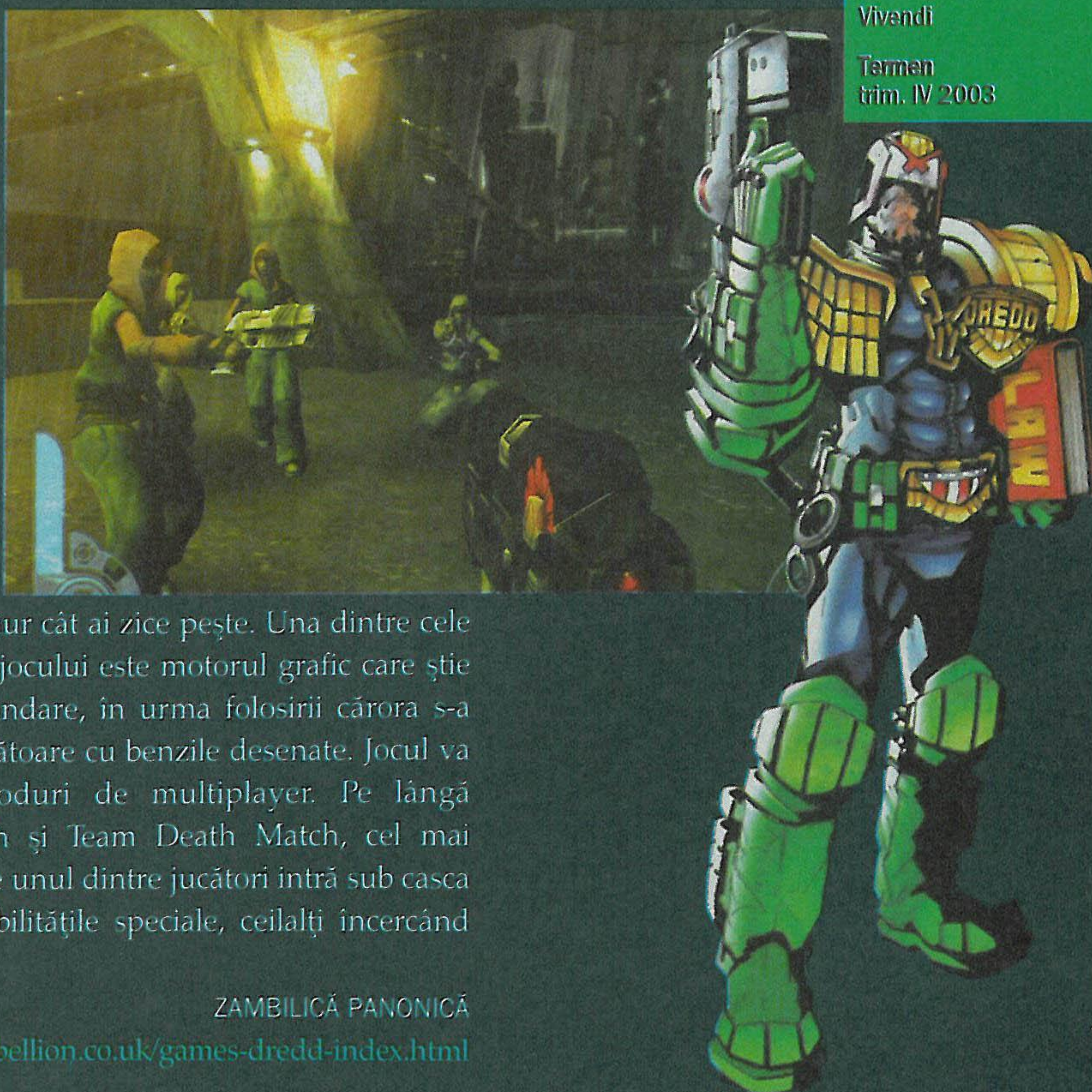
Producător
Bohemia Interactive
 Publisher
Codemasters
 Termen
2004

Judge Dredd vs. Judge Death

"I am the Law!" – striga Stallone, cu un accent atât de diferit de cel de Oxford, în filmul Judge Dredd. Din păcate, la noi versiunea cinematografică este mult mai cunoscută decât seria de benzi desenate care apare săptămânal încă din 1977. Băieții de la Rebellion, de numele cărora se leagă **Aliens vs Predator**, încearcă să readucă la viață Mega City One. Încă de la început trebuie precizat, ca nimeni să nu se aștepte să-l revadă pe Sly, deoarece jocul se bazează pe seria de benzi desenate, și nu pe film. La expoziție s-au dat mai multe detalii despre arsenalul care va apărea în joc. Acesta include popularul Law Giver (un super-pistol multifuncțional) personalizat în parte pentru fiecare judecător,

Low Rod-ul (o mitralieră automată deosebit de eficientă) și supebrutalul shotgun numit Judge Pump. Majoritatea armelor vor putea fi folosite cu o gamă variată de muniții. Producătorii vor include actuala modă: dacă ești în mișcare, e mult mai greu să nimerești pe cineva, dar, dacă te oprești, te trezești făcut ciur cât ai zice pește. Una dintre cele mai interesante părți ale jocului este motorul grafic care știe numeroase trucuri de randare, în urma folosirii cărora s-a obținut o grafică asemănătoare cu benzile desenate. Jocul va avea și numeroase moduri de multiplayer. Pe lângă obișnuitele Death Match și Team Death Match, cel mai promițător este cel în care unul dintre jucători intră sub casca lui Dredd, primindu-i abilitățile speciale, ceilalți încercând să-l lichideze.

ZAMBILICĂ PANONICĂ
www.rebellion.co.uk/games-dredd-index.html



DATE

Producător
Rebellion
 Publisher
Vivendi
 Termen
trim. IV 2003

Unreal Tournament 2004

DATE

Producător
Epic Megagames
Publisher
Atari (Infogrames)
Termen
noiembrie 2003

Noua serie **UT** nu va mai fi o urmare care să revoluționeze, ci, mai degrabă, o oportunitate pentru publisher să includă un bonus pack de toată frumusețea la **UT 2003**.

Un element foarte important, care contribuie la dimensiunea hărților este introducerea vehiculelor. În **UT 2004** vom avea posibilitatea să conducem o serie de vehicule, de la mașini la astronavele de vânătoare. În timp ce conduci vehiculele,

poți să menții vederea 1st person sau să treci la 3rd person. Sunt multe noutăți și în ceea ce privește armele: pe lângă vechi glorie ca Enforcer și Rocket Launcher, vei dispune de un lansator de mine magnetice, care se pot lipi de ziduri sau vehicule și care detonează automat, după câteva secunde. În ceea ce privește gameplay-ul, vor apărea două moduri noi: Assault și Onslaught, în care va trebui să distrugi o serie de obiective. Impresia pe

care ți-o lasă jocul este că engine-ul a fost revăzut, dacă nu chiar este o versiune mai avansată a primului. Și designul a fost refăcut, menținându-se însă stilul seriei. Sunt prezente personaje noi, atât la nivelul skin-urilor, cât și al modelelor. Alt punct forte este diversitatea arealelor – de la dealuri semidesertice la niveluri claustrofobice. **UT 2004** are toate atuurile să devină o nouă referință a genului. Sigur că unii ar putea strâmba din nas: prezența vehiculelor, luată la greu din **Halo**, sau ideea tipică seriei de a nu insista pe un realism exagerat, ci pe o jucabilitate ridicată într-o perioadă în care toată lumea insistă pe simulare, pot fi greu de digerat și de controlat. Dar **UT** rămâne tot **UT** și sunt sigur că nu va putea fi decât... bestiaaall!

MIMOZA LUDICA

www.unrealtournament2003.com

Tribes: Vengeance

După memorabilele **Starsiege: Tribes** și **Tribes 2**, alaiul Sierra, Vivendi și Irrational Games vor aborda mai serios componenta de singleplayer în cea de-a treia parte a seriei. Campania din **Vengeance** se va desfășura într-o manieră inovativă, pe parcursul unei povești galactice inspirate de universul **Starsiege**. Aceasta îți va dezvălui, printre altele, originile clanului Blood Eagle și legăturile sale cu Imperiul din diferite perspective, acțiunea concentrându-se asupra mai multor

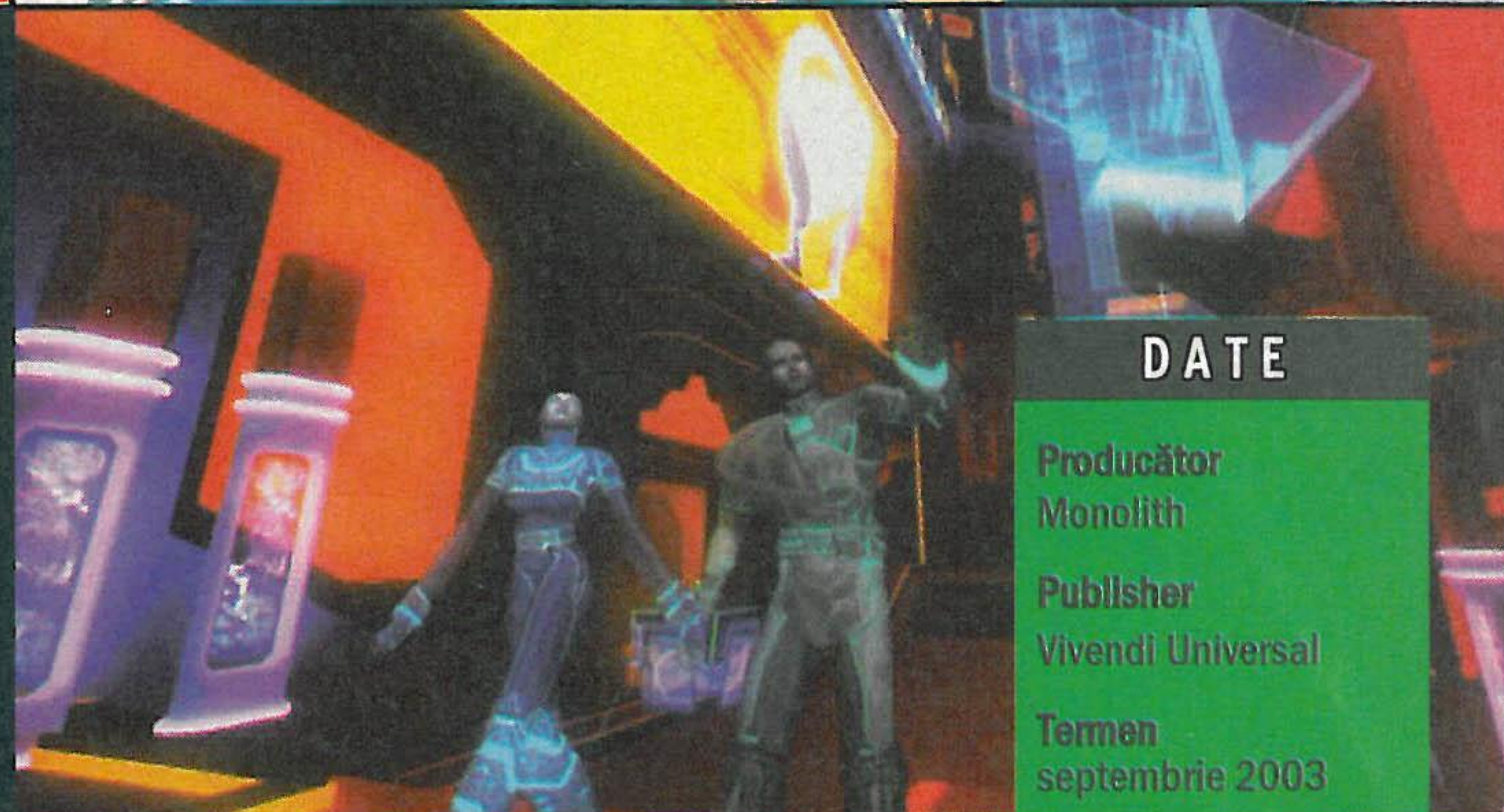
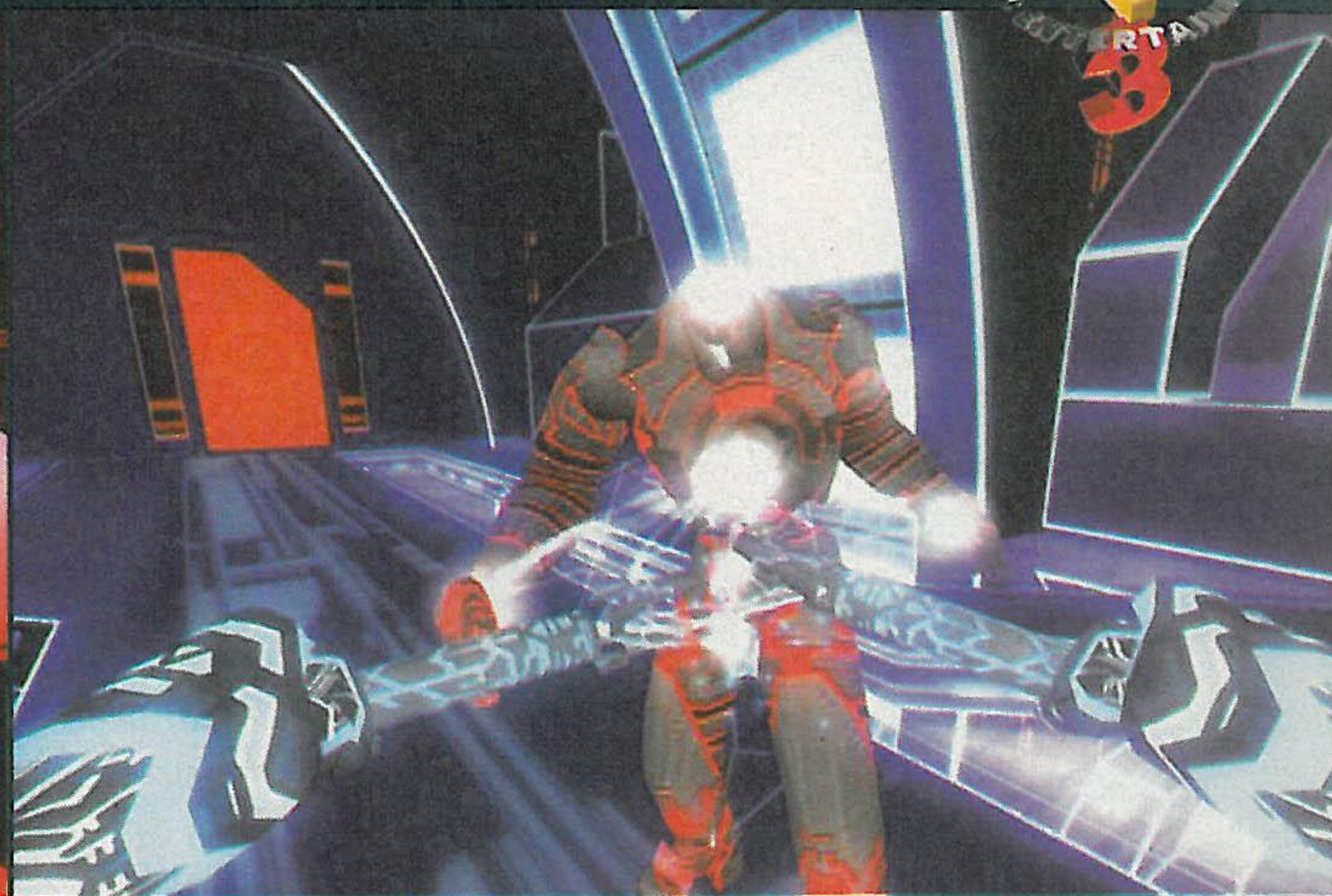
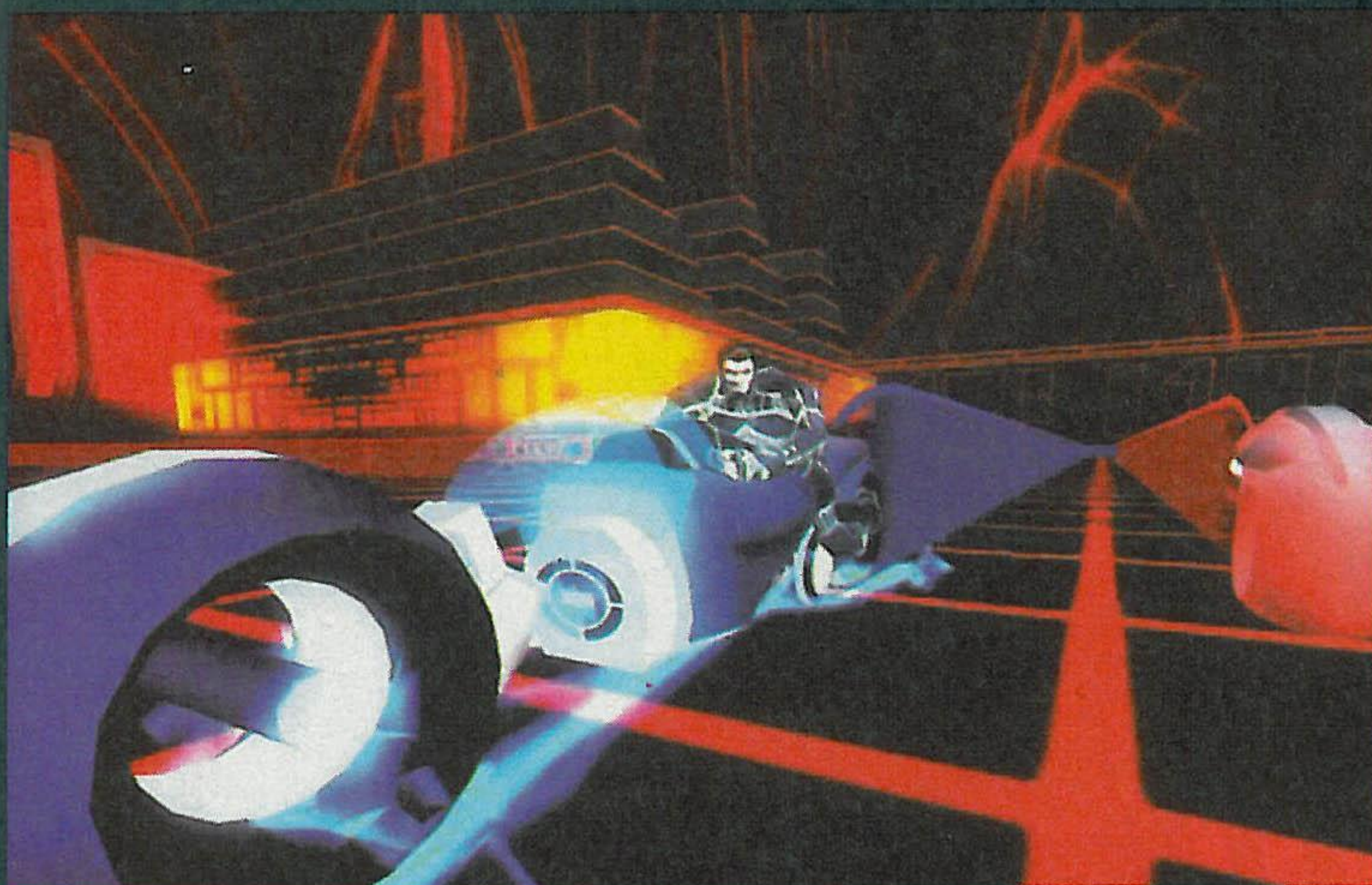
personaje de-a lungul scenariului nelinear din single-player. Două dintre personaje vor fi roialitățile Julia și mama ei, a cărei tragedie va avea un rol important în poveste. Desigur, **Tribes: Vengeance** va rămâne fidel și modului de joc multiplayer, care va păstra vastitatea nivelurilor de exterior, împreună cu bogăția tactică oferită de arsenalul care îți va sta la dispoziție. Și, întocmai ca în primul **Tribes**, producătorii vor oferi din nou o mai mare diversitate de armuri cu

"abilități speciale", în sensul jet-pack-urilor și boost-ului acordat pentru ușurarea deplasării. Aceasta ar trebui să sporească mobilitatea și să reducă dependența de vehicule, care însă vor continua să apară în joc (până acum existând două terestre și două aeriene). Cât despre partea vizuală, echipa de la Irrational se va folosi de ultima generație a engine-ului Unreal, lucru care se va traduce printr-o mai bună detaliere a peisajelor și modelelor de personaje. Toate acestea, din păcate, de abia pe la sfârșitul lui 2004... cel mai devreme.

URSA BEARCĂ

www.tribes.sierra.com

Tron 2.0



Ne așteptam la multe din partea lui **Tron 2.0**, dar ceea ce a fost prezentat la E3 nu a adus cine știe ce noutăți. **Tron 2.0** se prezintă ca un FPS fără vreo revoluție grafică, deși universul jocului pretinde contrariul. Partea frumoasă va fi campania singleplayer, cu misiunile sale scenarizate,

în care te plimbi cu un disc pe care va trebui să-l arunci asupra inamicilor, dându-i diferite efecte. Restul se prezintă sub aspectul multiplayer-ului, în care te lansezi în curse de motociclete. **Tron 2.0** este așteptat pentru luna septembrie și, din ceea ce am văzut noi, este departe de a trezi un viu interes.

MIMOZA LUDICA
www.tron20.net

XIII

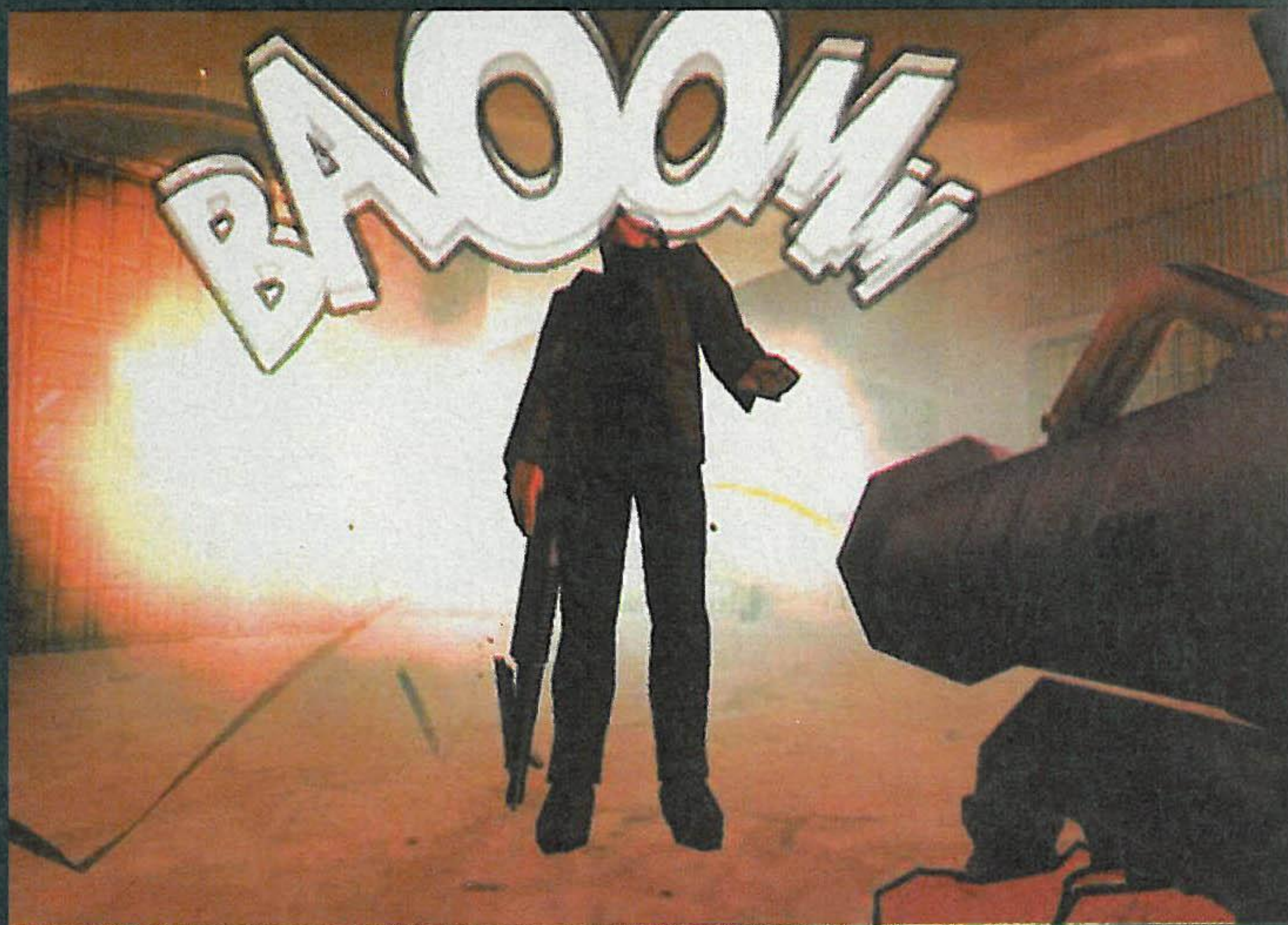
Dezvoltarea lui **XIII** înaintea cu un ritm foarte bun și, chiar dacă am prefera să fi apărut deja, ne bucură să-l vedem și la E3, cu multe ameliorări operate. Nu s-a modificat nimic în story, este vorba, în continuare, despre celebra bandă desenată imaginată de Vance și Van Hamme. Va trebui să-ți descoperi identitatea și să înțelegi care este legătura care te unește cu asasinatul președintelui Statelor Unite. Într-un stil grafic BD transcris perfect, **XIII** este un FPS foarte original. Vizual, impresia că te afli într-o bandă desenată este constantă. Pe ecran apar numeroase onomatopee (Bouum! Tăp!...) însoțind strigăte, explozii sau

zgomote de pași, totul este făcut ca să te scufunde într-o atmosferă BD. Dar, dacă spui FPS, spui arme. Pe lângă armele tradiționale (puști, arbaletă, cuțit), în **XIII** poți utiliza o mulțime de obiecte pentru a te bate. Scrumiere, cozi de mătură, scaune, chiar corpuri ale inamicilor, toate acestea pot servi drept arme. Vei putea folosi fiecare armă în moduri diferite, de exemplu, cuțitul poate fi aruncat sau împlântat în spatele paznicilor. Jocul va avea 35 de niveluri și mai multe moduri multiplayer. După nenumărate amânări ni s-a comunicat că va apărea în toamna acestui an. Să sperăm că nu titlul este cel care-i poartă ghinionul amânărilor!

MIMOZA LUDICA
www.ubisoft.com

DATE

Producător
Ubisoft Montréal
Publisher
Ubisoft
Termen
trim. III 2003



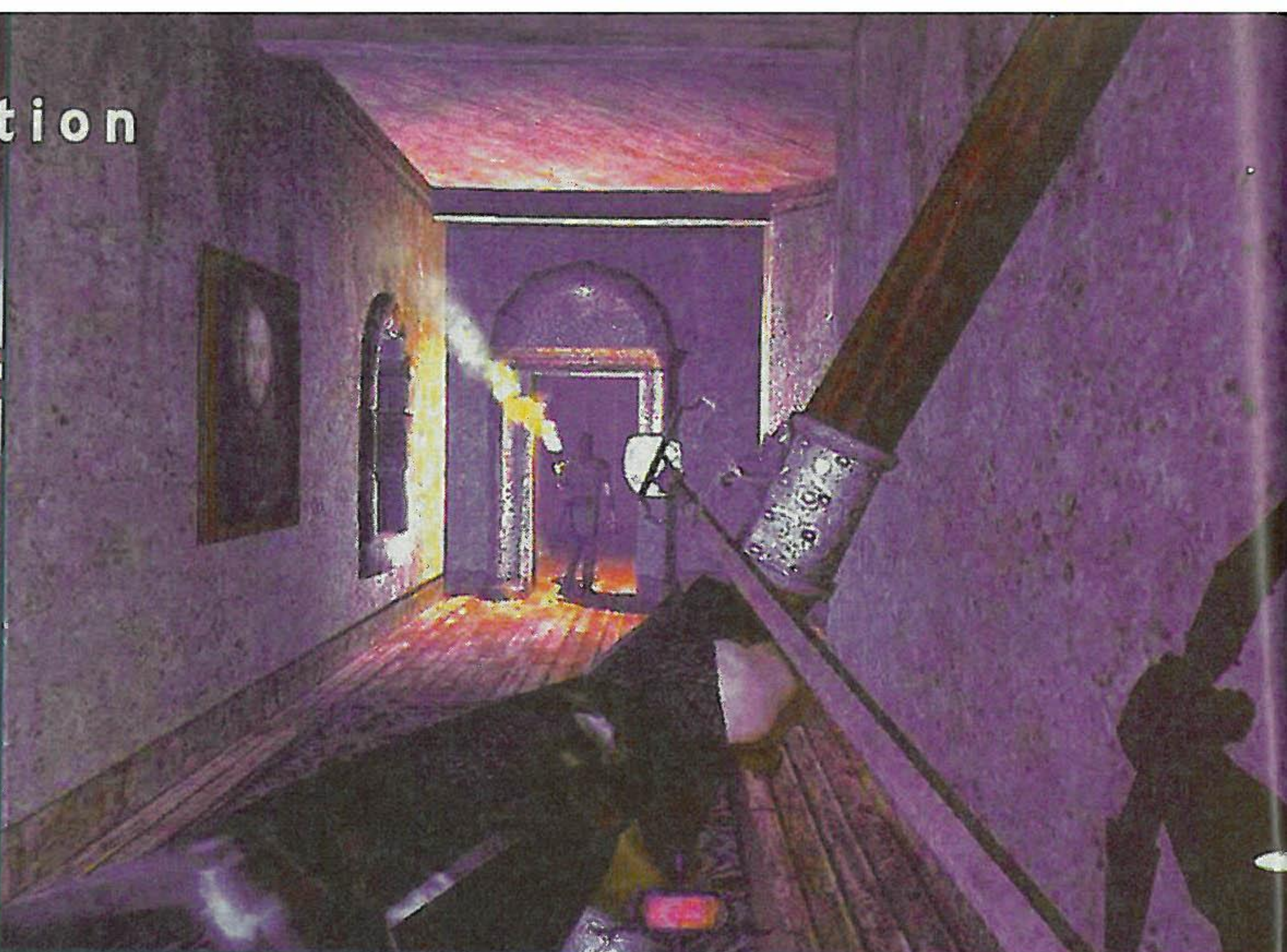
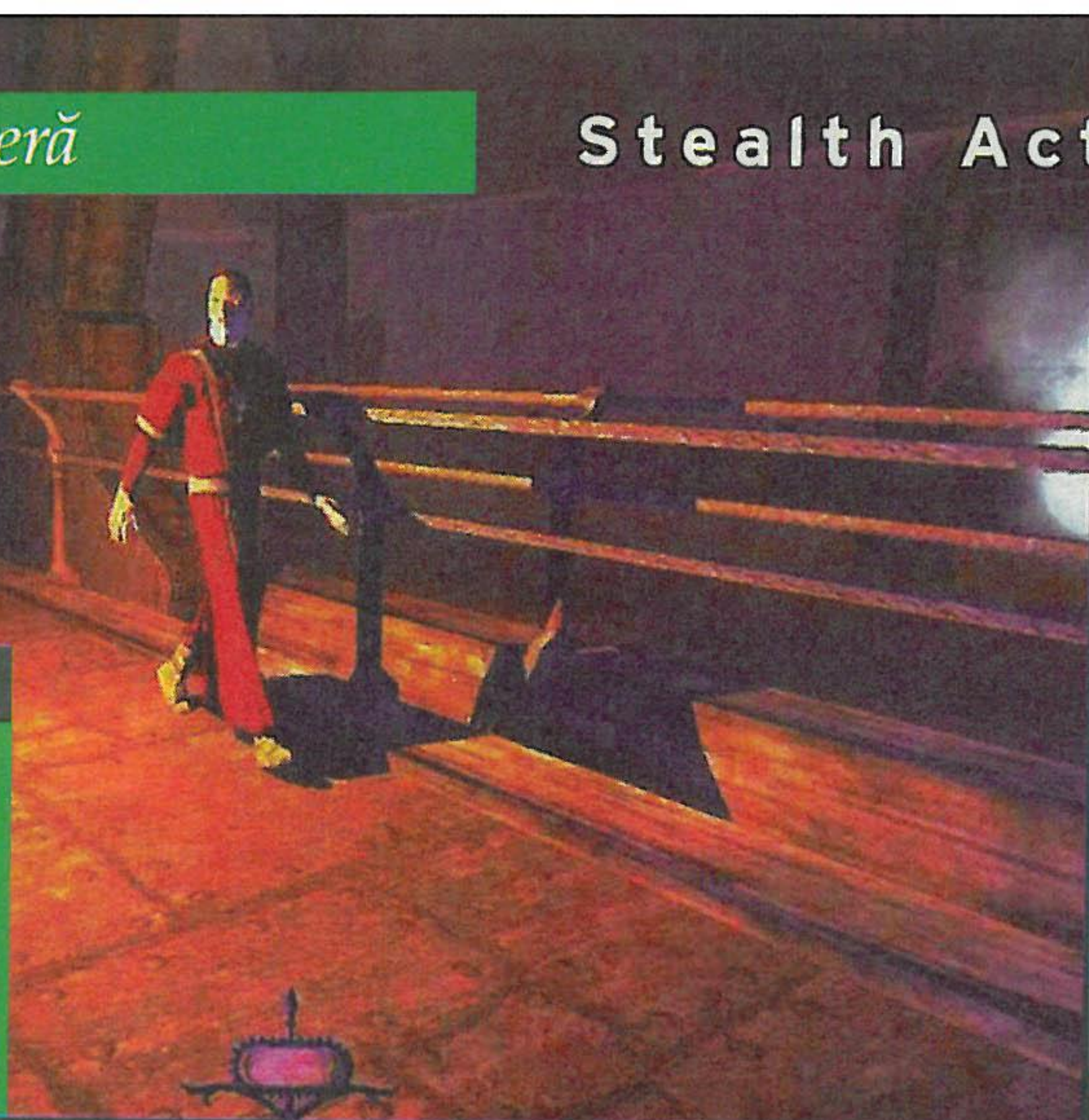


DATE

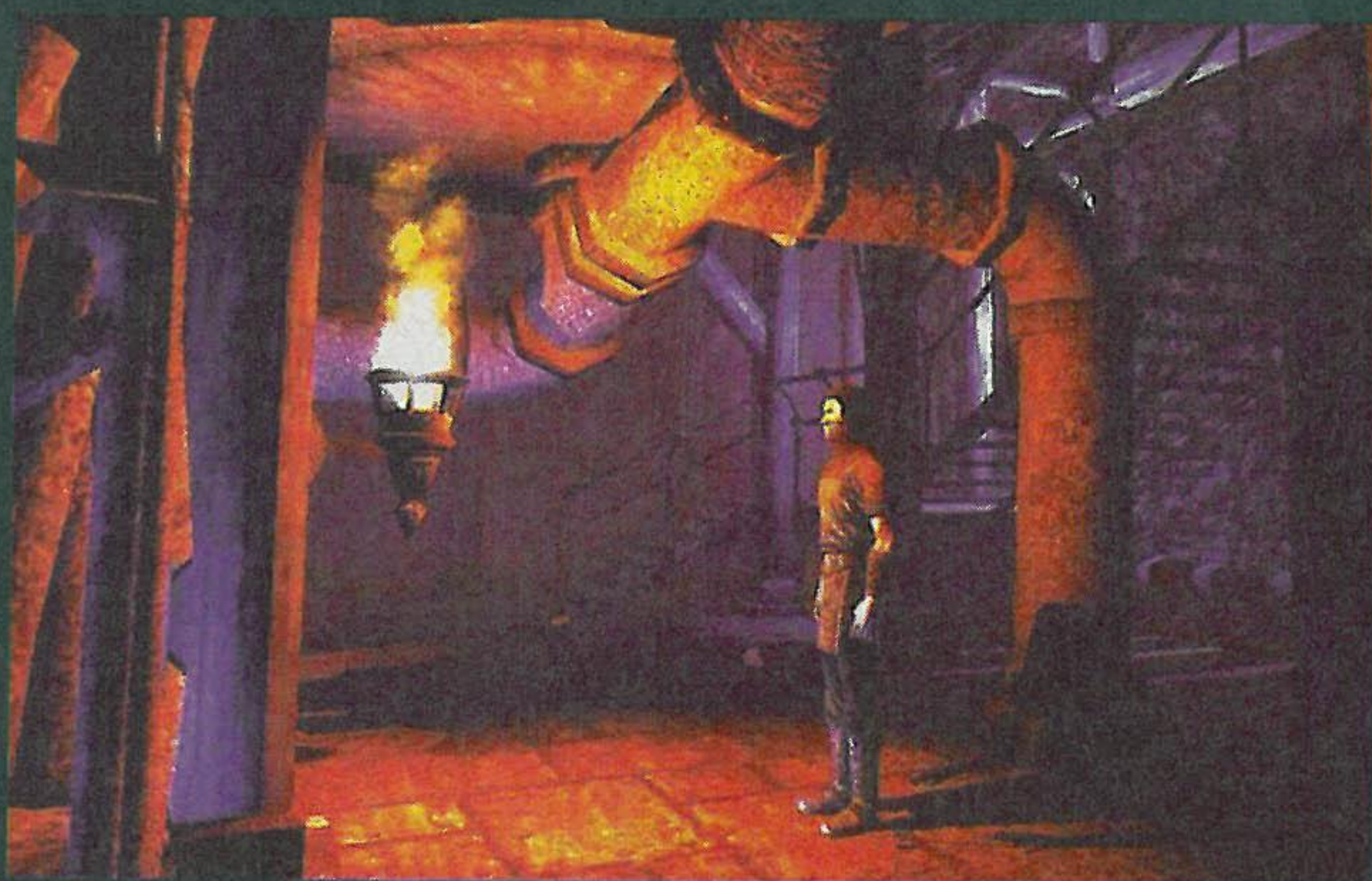
Producător
Ion Storm

Publisher
Eidos

Termen
trim. IV 2003



Thief III



Titlul nu e chiar corect, deoarece denumirea jocului se va schimba până la apariție. Ceea ce nu se va schimba este gameplay-ul captivant și atmosfera unică a celorlalte două părți ale seriei. Prima îmbunătățire care sare în ochi este, bineînțeles, grafica. Nu mă refer doar la evoluția normală pe care fiecare joc trebuie s-o aibă dată fiind

tregerii timpului, ci la ideea de a folosi avantajele oferite de mediul înconjurător. Pentru ca această idee să poată fi aplicată și în joc, producătorii au introdus un sistem de iluminare total nou. Norocoșii care au avut ocazia de a intra în cizmele hoțului Garrett, personajul principal, au declarat că jocul seamănă cu predecesorii, neexistând nici o dificultate în însușirea noului control. Se pare că mecanismul jocului va fi diferit de tot ceea ce am văzut până acum. Primul episod al jocului a pus bazele acestui subgen de jocuri, Sam Fisher și ceilalți încercând să urmeze primii pași (încununați de succes și bogăție) ai hoțului. A venit timpul ca Garrett să urmeze o altă cărare întunecată. Deși controlul seamănă cu cel al unui shooter, producătorii s-au grăbit să precizeze că nu e vorba de un shooter. Oricât de bun hoț ar fi eroul nostru, trebuie să recunoaștem că nu lupta corp la corp e punctul său forte. Cheia supraviețuirii stă în folosirea minții, și nu a mușchilor: cel mai bine e să te ascunzi în umbră și să ataci în cele mai neașteptate momente, abordându-ți oponentul într-un mod cât mai silențios. Dacă nu există zone întunecoase, poți să ți le creezi stingând sursele de lumină existente. În plus, poți manipula aproape toate

obiectele din jur, oferindu-ți-se astfel șansa de a crea diferite diversivuni. Datorită graficii detaliate, în noul episod, întorcându-ți privirea în jos, vei putea examina chiar și armura de piele pe care o porți. Dintre nenumăratele elemente schimbate merită să fie amintit noul sistem de spargere a încuietoarelor. Pe parcursul acestei delicate operațiuni, vei putea privi în stânga și în dreapta pentru a putea evita „musafirii” nepoftiți. Tratănd inamicii cu „medicamentul” preferat de majoritatea jucătorilor, blackjack-ul, s-a putut observa și folosirea regulilor fizicii în joc... deosebit de frapante! Printre celelalte atracții oferite de joc se numără și AI-ul îmbunătățit al oponentilor. Datorită sistemului de iluminare dinamică, la întrebarea existențială a lui Garrett „Mă văd sau nu mă văd?” va fi mult mai greu de răspuns. Se păstrează, bineînțeles, cristallul care indică această stare, doar că valoarea arătată se va schimba mult mai des. Producătorii au programat data apariției pentru această iarnă, dar și-au rezervat dreptul de a o schimba oricând.

ZAMBILICĂ PANONICĂ

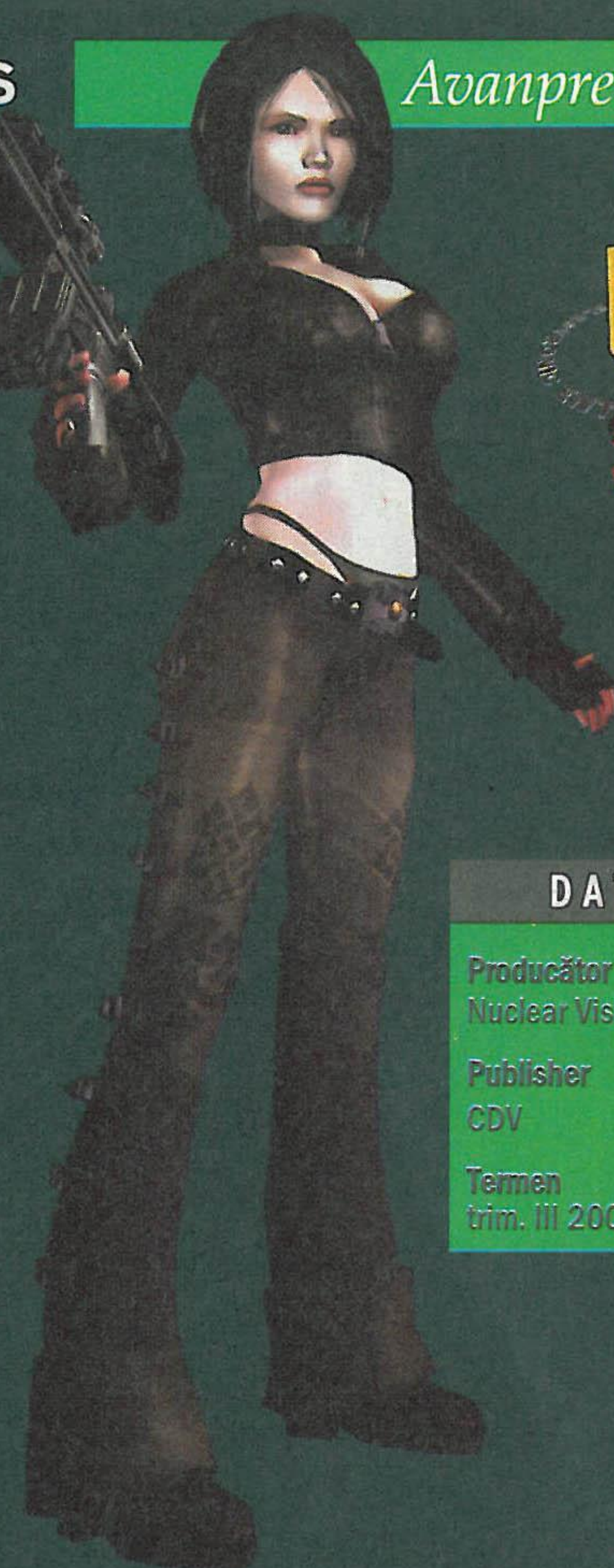
www.thiefiii.com

Psychotoxic: The 4th Horseman

Psychoxic se va alătura mulțimii de FPS-uri anunțate pentru următoarea perioadă, aparent fără șanse reale de a se impune în acest domeniu (ar fi și culmea să se mai impună ceva, după data de 30 septembrie...). Creat exclusiv pentru singleplayer de către echipa de la Nuclear Vision, jocul va fi plasat în peisajul tenebros al anului 2020, în momentul sosirii celui de-al patrulea "peșitor" al apocalipsei în New York.

Personajul interpretat de jucător va fi Angie Prophet, o corcitură suplă între femeie și inger. Pe măsură ce aceasta își va descoperi adevărata sa origine, va obține șase puteri supranaturale – gen invizibilitate sau abilitatea de a încetini scurgerea timpului. Partea cea mai interesantă este că Angie va putea să influențeze unele personaje, prin manipularea viselor acestora. Astfel, cam o treime din niveluri se vor desfășura în lumi de vis colorate sau sumbre, guvernate de legi ale fizicii diferite de cele din lumea reală (imaginează-ți, de pildă, ceva gen "reverse gravity"). Aici vei întâlni tot felul de creaturi stranii și vei dispune de câteva arme fantastice pentru a le face față. Deci, dacă sistemul actual nu-ți va permite rularea unor titluri mai răsărite, **Psychotoxic** ar putea fi o alternativă chiar decentă.

URSA BEARCĂ

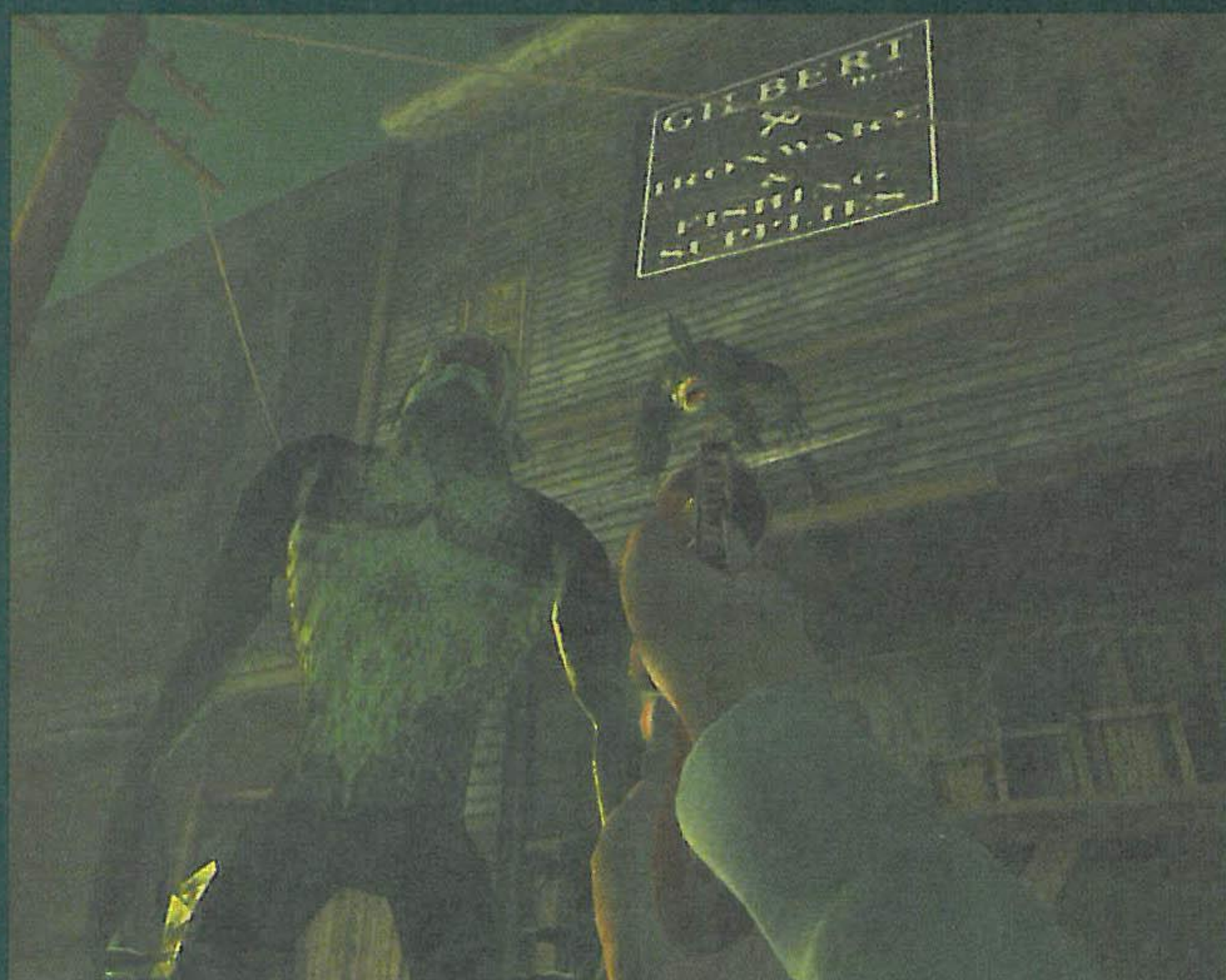
www.psychotoxic.de

DATE

Producător
Nuclear Vision

Publisher
CDV

Termen
trim. III 2003



DATE

Producător
Headfirst Productions

Publisher
Bethesda Softworks

Termen
trim. I 2004

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

La E3 au putut fi văzute noi scene din această încercare de aducere la viață a mitului Cthulhu (creația lui H.P. Lovecraft), într-un joc terifiant și special din mai multe puncte de vedere. Unul ar fi modul în care vei

percepe lumea și propria ta condiție fizică și psihică: ecranul principal nu va avea nici un fel de crosshair, bară de sănătate sau cutiute cu obiectele din inventar. De fapt, nici nu vei ști exact câtă viață mai ai la un moment dat, singurele indicații în acest sens fiind viteza mai scăzută de alergare sau ochirea mai lentă a inamicilor. În mare, scopul tău va fi să aduni informația necesară dezlegării misterului ce te înconjoară, fără să mori ori să înnebunești. Vor exista cam 15 efecte care îți vor sugera instabilitatea mentală tot mai acută, începând cu simpla

intensificare a bătailor inimii, amețelă sau auzirea unor voci inexistente. Dar mai întâi să rezistăm până la lansare, și așa amânată de foarte mult timp.

URSA BEARCĂ

www.callofctulhu.co.uk



Vampire: The Masquerade - Bloodlines

DATE

Producător
Troika

Publisher
Activision

Termen
necunoscut



Prin popularul RPG pen-and-paper, realizat la începutul anilor '90 de White Wolf, autorul Anne Rice a prezentat într-o altă lumină vampirii: niște ființe inteligente, care se organizează în fracțiuni și clanuri, dezvoltând abilități speciale. Relațiile stabilite în timpurile moderne între aceste ființe și oameni au constituit subiectul jocului care, în urmă cu câțiva ani, a fost transpus cu mare succes și în spațiul virtual. La E3, Troika a prezentat continuarea acestui RPG: **Vampire: The Masquerade - Bloodlines**. Echipa producătoare și-a dobândit renumele cu jocuri legendare ca **Fallout** sau **Arcanum**. Acum totuși s-au hotărât să încerce ceva nou, mixând trăsăturile specifice unui RPG (evoluția personajelor, dialogurile lungi și dese, numeroasele misiuni secundare) cu cele ale unui FPS (perspectiva, impresionantul arsenal de arme de foc). Pentru ca amestecul să iasă bine, ei au

preluat motorul **Half-Life 2**. Dezvoltarea jocului a început acum 18 luni, de o echipa de 17 oameni.

Deși aceste cifre sunt impresionante, nu vei avea de-a face cu un colos precum **Arcanum**, timpul de joc fiind undeva pe la 60 de ore. **Bloodlines** va avea un final deschis, care va depinde de acțiunile întreprinse în timpul jocului.

ZAMBILICĂ PANONICĂ
www.troikagames.com

Shade: Wrath of Angels

Undeva, într-un colț uitate al bătrânei Europe, se întâmplă lucruri ciudate, după căderea serii. Micul oraș e cuprins de groază și teroare. Acesta este cadrul noului joc publicat de Cenega, menit să bage frica în jucători. Va trebui să afli ce

se ascunde în spatele acestor întâmplări misterioase, folosind capacitățile tale de detectiv, și va trebui să-ți demonstrezi abilitățile în lupte înverșunate. Pe parcursul celor 70 de misiuni din **Shade**, va trebui să cutreieri mine părăsite, orașe minuscule, dar pline de viață, și baze militare secrete. Interacțiunea cu NPC-urile va fi o parte importantă a jocului, dar nu trebuie uitat că nu poți avea încredere în nimeni. Pentru a putea supraviețui întâlnirilor efervescente cu oponenții, producătorii îți vor pune la dispoziție o un arsenal

considerabil, care va cuprinde pistoale, puști, mitraliere etc. La expoziție a fost prezentată o versiune pre-alpha, prin care reporterii și-au putut forma o primă impresie. Imediat după încheierea expoziției, fără să dea detalii suplimentare, publisher-ul ceh a anunțat amânarea datei de apariție pentru anul viitor.

ZAMBILICĂ PANONICĂ
www.shade-game.com

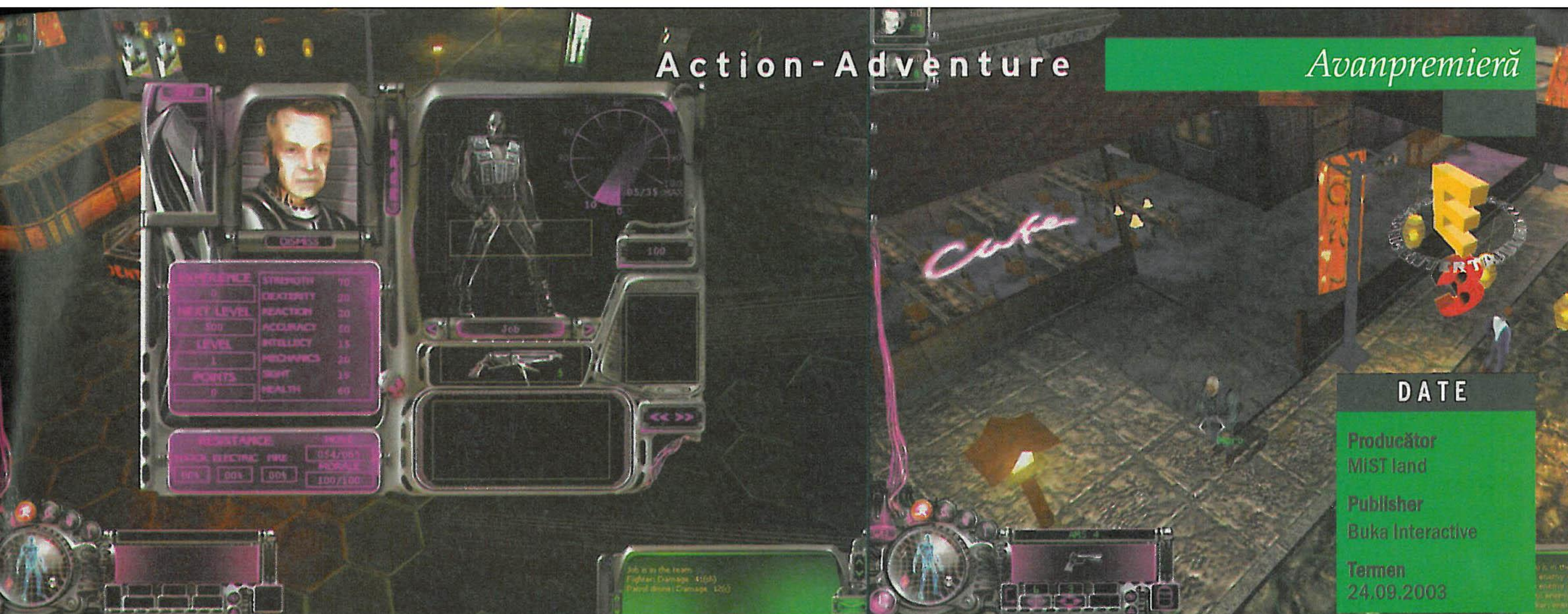
DATE

Producător
Black Element Software

Publisher
Cenega

Termen
necunoscut





DATE

Producător
MIST land
Publisher
Buka Interactive
Termen
24.09.2003

Paradise Cracked

Deși a apărut deja în m u m a – R u s i e , **Paradise Cracked** rămâne un titlu destul de puțin mediatizat în restul lumii. Ca gen este o îmbinare de RPG și strategie tactică, producătorii fiind fani **X-Com**, **Jagged Alliance 2** și **Incubation**, titluri a căror esență au încercat să o surprindă într-un joc presărat cu niscaiva elemente de RPG.

Universul ales e cel cyberpunk, acțiunea având loc într-un viitor nu prea îndepărtat, în care lumea a atins un aparent nivel paradisiac – toate problemele majore fiind rezolvate de super-computerul CyberBrain. Desigur, ar fi culmea ca totul să fie perfect; așa încât jucătorul este aruncat în rolul unui hacker care a dat peste un pachetel informațional

dubios, drept urmare trezindu-se cu brațul lung al legii bătându-i la ușă. La propriu. Iar de aici va începe eterna aventură egocentrică, pe parcursul căreia vei fi caracterizat de attribute ca strength, intellect, driving și așa mai departe. Luptele vor fi turn-based, action-point-urile condiționând fiecare mișcare a personajului – lucru care va permite desigur o planificare tactică profundă. Pentru mine, cea mai mare dezamăgire în privința lui **Paradise Cracked** se întrevade la capitolul grafică, "screenshot-urile" vehiculate cu vreo doi ani în urmă fiind mai atrăgătoare decât cele actuale. Păcat!

URSA BEARCĂ

www.buka.com/game/Game_15.htm

Beyond Good & Evil

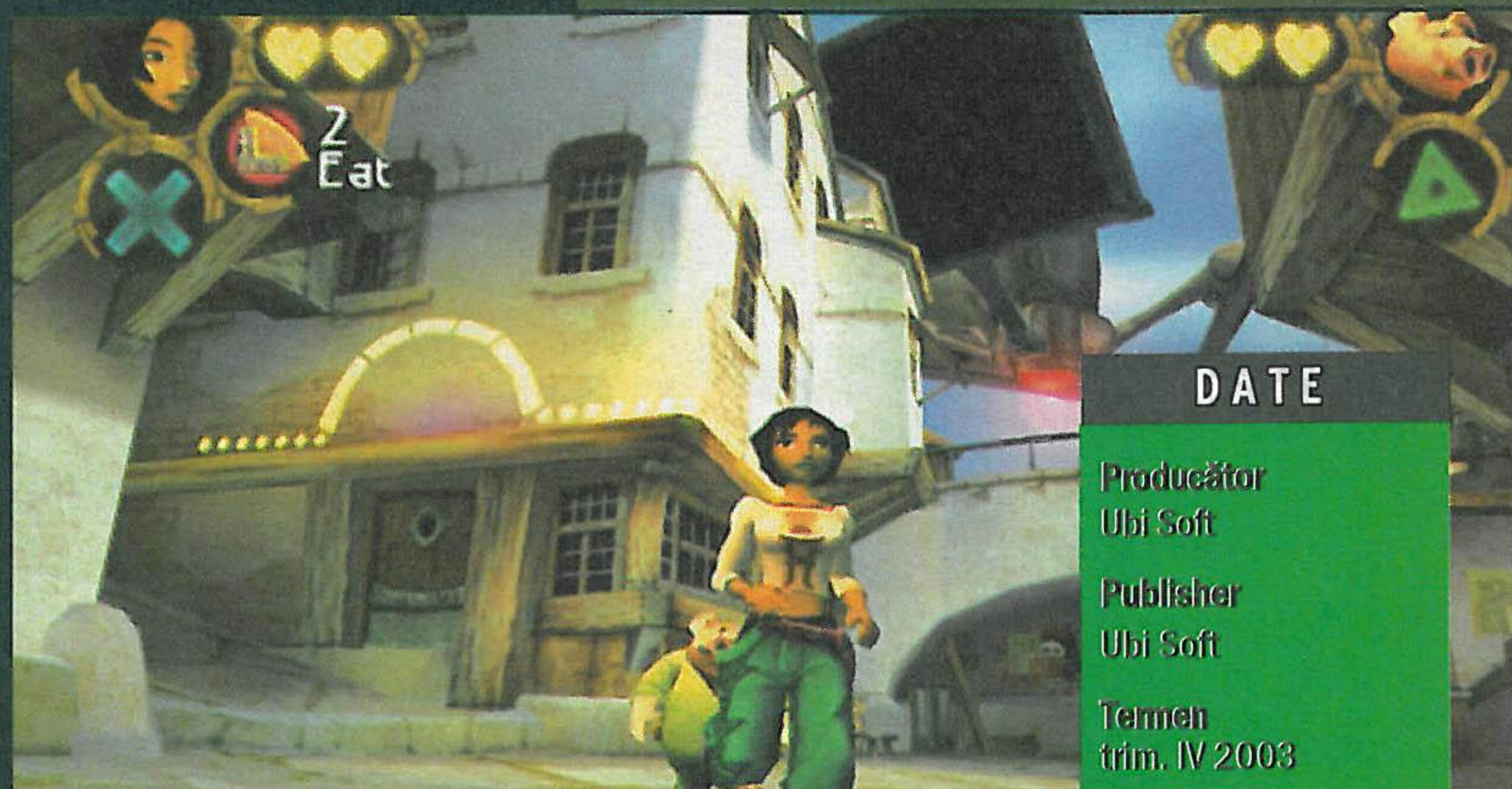
Creatorul îmbătrânitului **Rayman** (Michael Ancel) este, din nou, la treabă, născocind un univers fascinant pentru coloratul gen action-adventure. Sau, mai bine zis, un univers colorat pentru fascinantul gen action-adventure, **Beyond Good & Evil** păstrând vivacitatea cromatică tipică producătorului Ubi Soft. La o primă vedere, povestea jocului nu va sparge standardele mediocrității, acțiunea având loc pe Hyllis – o planetă pașnică invadată de niște extraterestri mitocani. În rolul reporteritei Jade, va trebui să înfrunți această amenințare,

și în același timp, să descâlcești evidenta conspirație din sânul guvernului Hyllisian. Desigur nu vor lipsi puzzle-urile, dar nici luptele intense în care vei avea ocazia să-ți folosești "aikido staff"-ul din dotare, pentru invocarea unor vrăji spectaculoase.

Pentru deplasări mai rapide prin vastele peisaje exterioare vei avea la dispoziție un hovercraft, care la nevoie va putea fi transformat într-un jet-craft zburător, iar ocazional vei fi ajutat și de alte viețuitoare de pe Hyllis (un porc biped? pfff!). Dar culmea e că, pe tot parcursul aventurii, va trebui să fotografiezi straniile creaturi pe care le întâlnești, pentru a face rost de vitalul bănet! Ciudat, tare ciudat... și interesant.

URSA BEARCĂ

www.beyondgoodevil.com



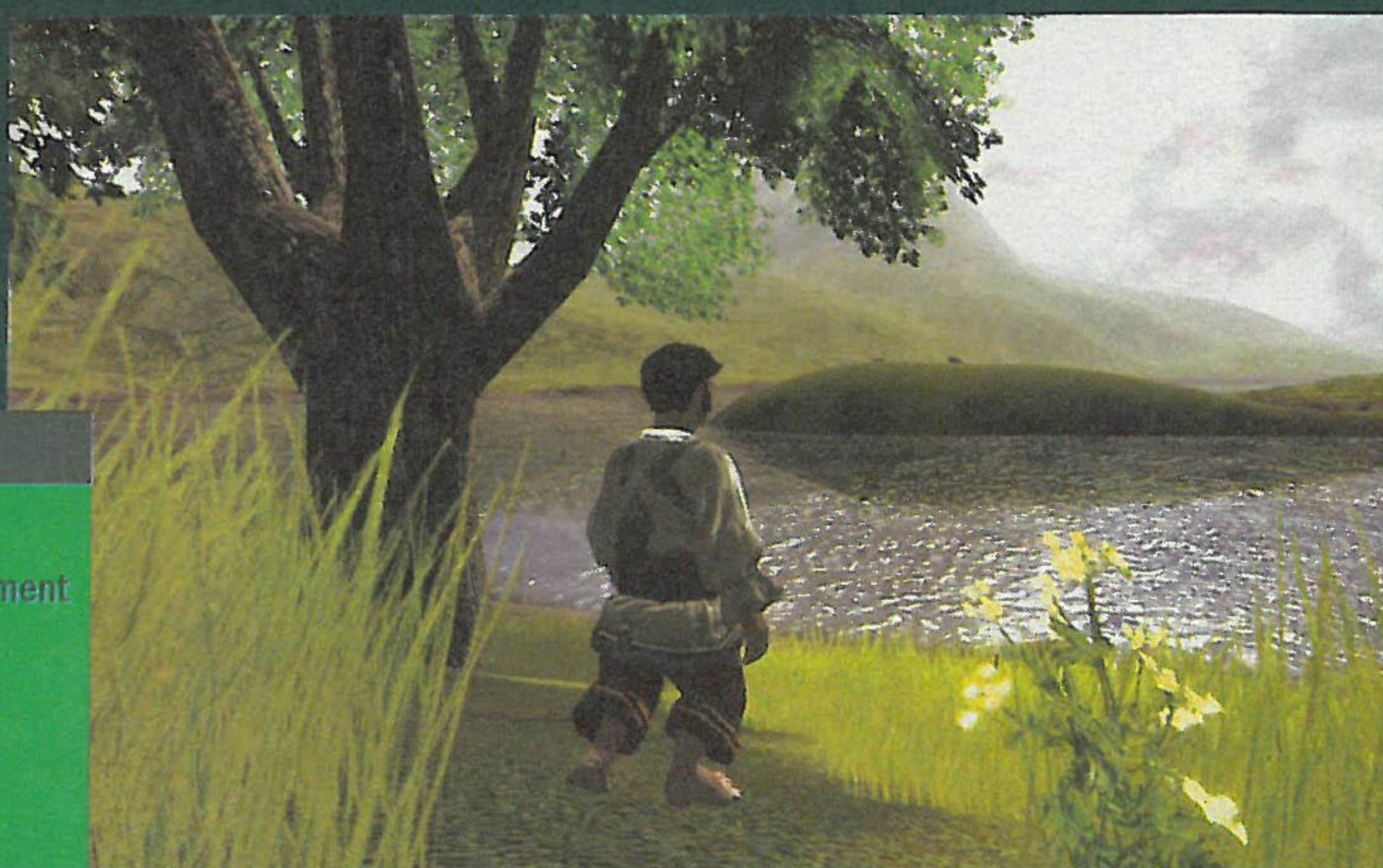
DATE

Producător
Ubi Soft
Publisher
Ubi Soft
Termen
trîm. IV 2003



DATE

Producător
Turbine Entertainment
Publisher
Vivendi Universal
Termen
trim. IV 2004



Middle-earth Online



După terminarea lui **Asheron's Call 2**, cei de la Turbine și-au luat în cârcă alte două proiecte majore on-line, primul anunțat fiind **LotR: Middle-earth Online**. Acesta se va desfășura în perioada călătoriei Fellowship-ului spre Mordor, fără a-ți oferi însă șansa de a face parte din legendarul grup. Chiar și în stadiul actual de dezvoltare, imaginile din joc se conformează pe deplin impresiilor celor fascinați de demo-

ul prezentat la E3, care au ajuns la o concluzie unanimă: **Middle-earth Online** va arăta superb! Admirând peisajul într-o plimbare prin Shire, vei întâlni NPC-uri lucrând împreună și hobbiți pufăind tacticos din pipă, producătorii gândindu-se chiar să implementeze un fel de "pipe smoking hobby".

Contrastul bine-rău va fi omniprezent în **Middle-earth Online**, fiind materializat și prin obiectele pe care le vei purta, respectiv

acțiunile pe care le vei întreprinde. Dacă ai un alinament bun, de exemplu, nu ar trebui să folosești arme malefice și, cu atât mai mult, ar trebui să te ferești de faptele...

răutăcioase. Dar, chiar dacă vei devia înspre latura "evil", jocul îți va oferi șansa de a-ți redobândi onoarea. O mare importanță pe parcurs o vor avea party-urile, care vor cuprinde până la nouă personaje! Și vei avea nevoie de tot ajutorul posibil, întrucât nu va mai exista clasică avansare în nivel. Așa că apucă-te de pe acum să-ți cauți prieteni de nădejde... și un provider darnic de Internet.

URSA BEARCĂ

www.lordoftherings.com/meo

DATE

Producător
Nevrax
Publisher
Wanadoo
Termen
26.09.2003

The Saga of Ryzom

O altă lume on-line de basm este cea din **Ryzom**, un MMO de o frumusețe stranie imaginată de producătorul Nevrax. Jocul se pare că va pune un accent deosebit pe noțiunea de familie, nu doar prin moștenirea caracteristicilor "genetice" de la părinți, ci și prin invocarea în luptă a spiritelor înaintașilor. Parcă

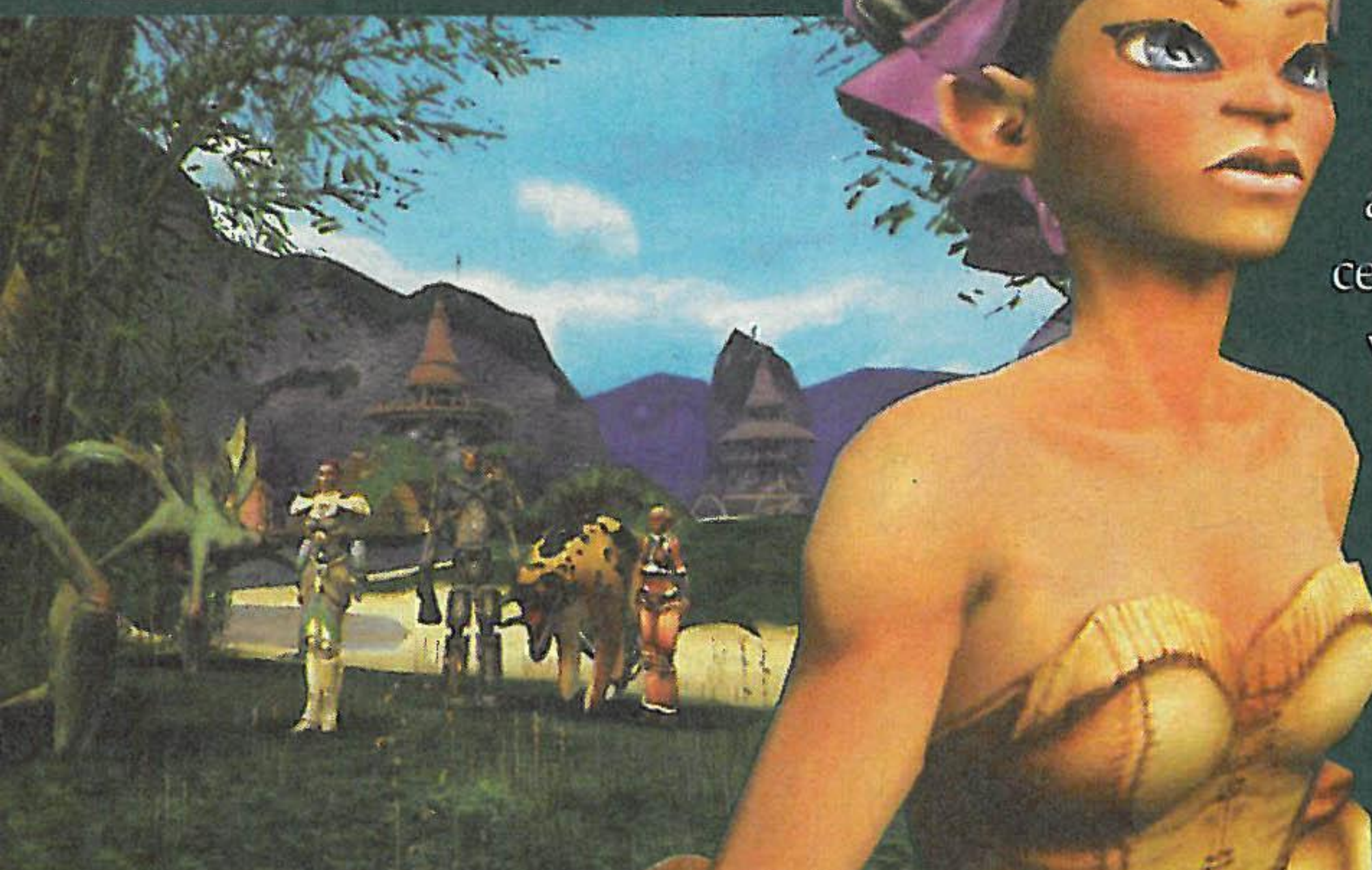
pentru a accentua acest sistem, îți vei începe aventura în casa familiei tale, unde vei întâlni primele NPC-uri din joc: părinții și rudele tale, care te vor introduce în universul **Ryzom**. Dar toate acestea nu înainte de a-ți modela personajul până în cel mai mic detaliu – pornind de la clasică alegere a vestimentației sau a frizurii și terminând cu setarea dimensiunii nasului și a gurii. Interesant este că profunzimea și importanța familiei nu se va rezuma la cele amintite anterior. După moartea unui personaj, de exemplu, vei avea de ales între a-l reînvia (cu o eventuală penalizare) și a intra în pielea unuia dintre descendenții săi. Iar pentru a asigura o "selecție naturală" cât mai favorabilă, o

familie va putea fi îmbogățită și cu alți jucători dispuși să-și pună la bătaie abilitățile în folosul posteriorității.

Dintre celelalte ciudățenii ale lui **Ryzom**, cea mai frapantă mi s-a părut a fi lumea în sine, care este, de fapt, o gigantică plantă, ale cărei rădăcini vor brăzda cerul și se vor întinde până în adâncuri. Iar dacă aruncăm o privire și peste creaturile bizare care apar în screenshot-uri... nici nu-mi dau seama dacă le vom călări sau le vom mulge! Așadar, dacă te-ai săturat de clasicele clișee tehnice, ar fi indicat să stai cu ochii pe acest titlu.

URSA BEARCĂ

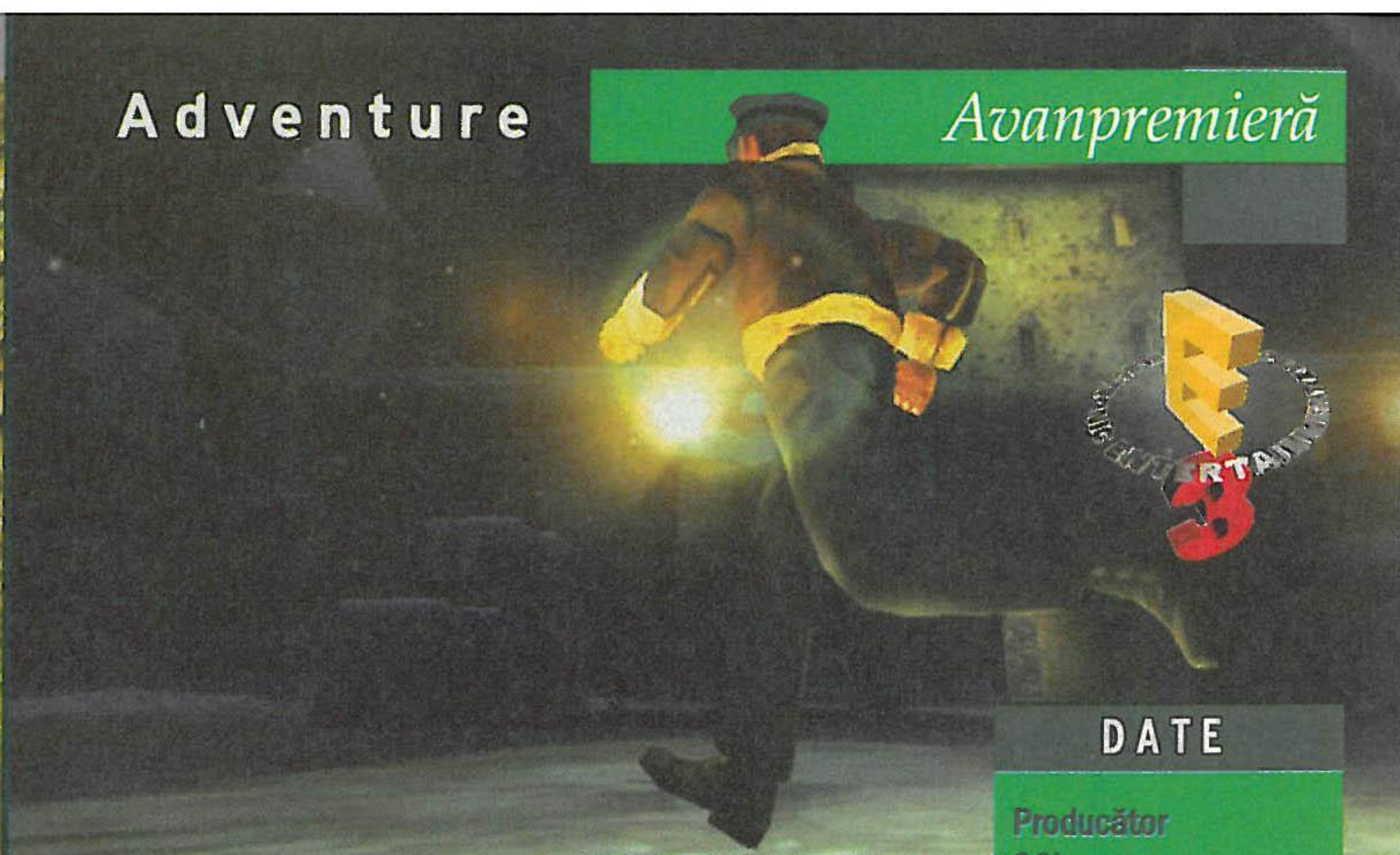
www.ryzom.com





Adventure

Avanpremieră



DATE

Producător
SCI

Publisher
Eidos

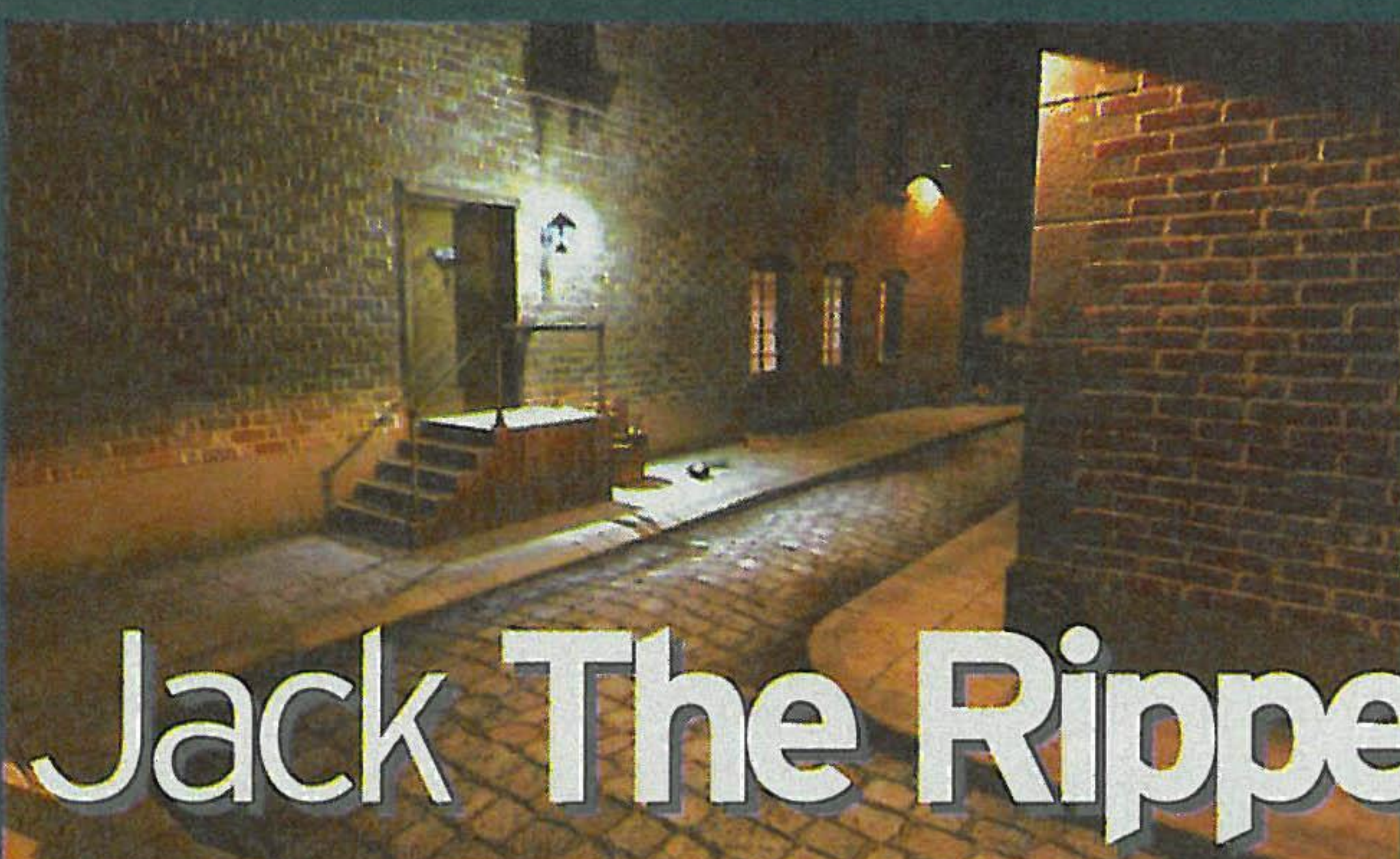
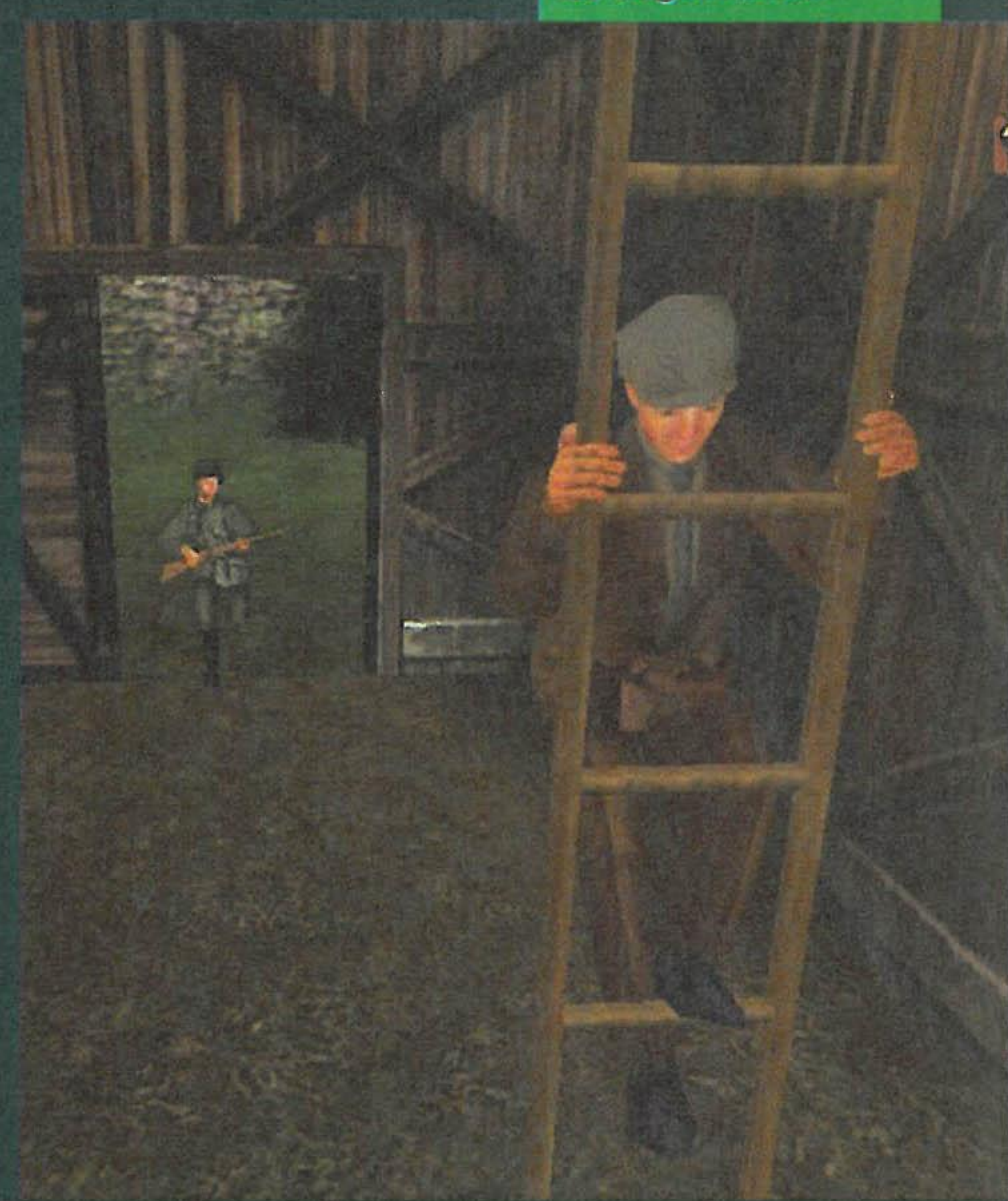
Termen
29 august 2003

The Great Escape

Vă mai amintiți filmul? Cred că-l mai putem vedea azi doar pe TCM! În 1963, John Sturges turna Marea evadare cu un casting de vis, între care câteva legende ale cinematografului ca Steve McQueen, Charles Bronson, James Coburn. În timpul celui de-al doilea război mondial, 250 de prizonieri englezi ajung în lagărul Luft III. Colonelul Von Luger (după nume, predestinat din fașă războiului), care este comandantul lagărului, îi previne pe prizonieri că evadarea este imposibilă.

Dar, cum soldații englezi parcă fac parte dintr-o altă rasă, nu se dezic și încearcă totul pentru a scăpa. SCI este pe punctul să termine dezvoltarea jocului care-ți va da ocazia să trăiești scenele principale ale filmului într-un action-adventure cu perspectivă 3rd person. **The Great Escape** va avea 20 de misiuni, fiecare dintre acestea reprezentând o scenă-cheie din film. Vei putea să joci cu unul dintre cele patru personaje principale ale filmului: colonelul Hills, care este fugarul prin definiție, Macdonald, care vorbește fluent germana, Sedgewick, as al spargerilor și Hendley, omul ideal pentru procurarea de obiecte utile. **The Great Escape** se anunță ca un joc asemănător lui **Prisoner of War**, dar, din fericire, mult mai variat, cu areale și acțiuni foarte diferite (căutare de obiecte, lupte, pilotaj etc.). **The Great Escape** va apărea pe PC, PS2 și Xbox, în luna august.

MIMOZA LUDICA
www.sci.co.uk/games



Jack The Ripper

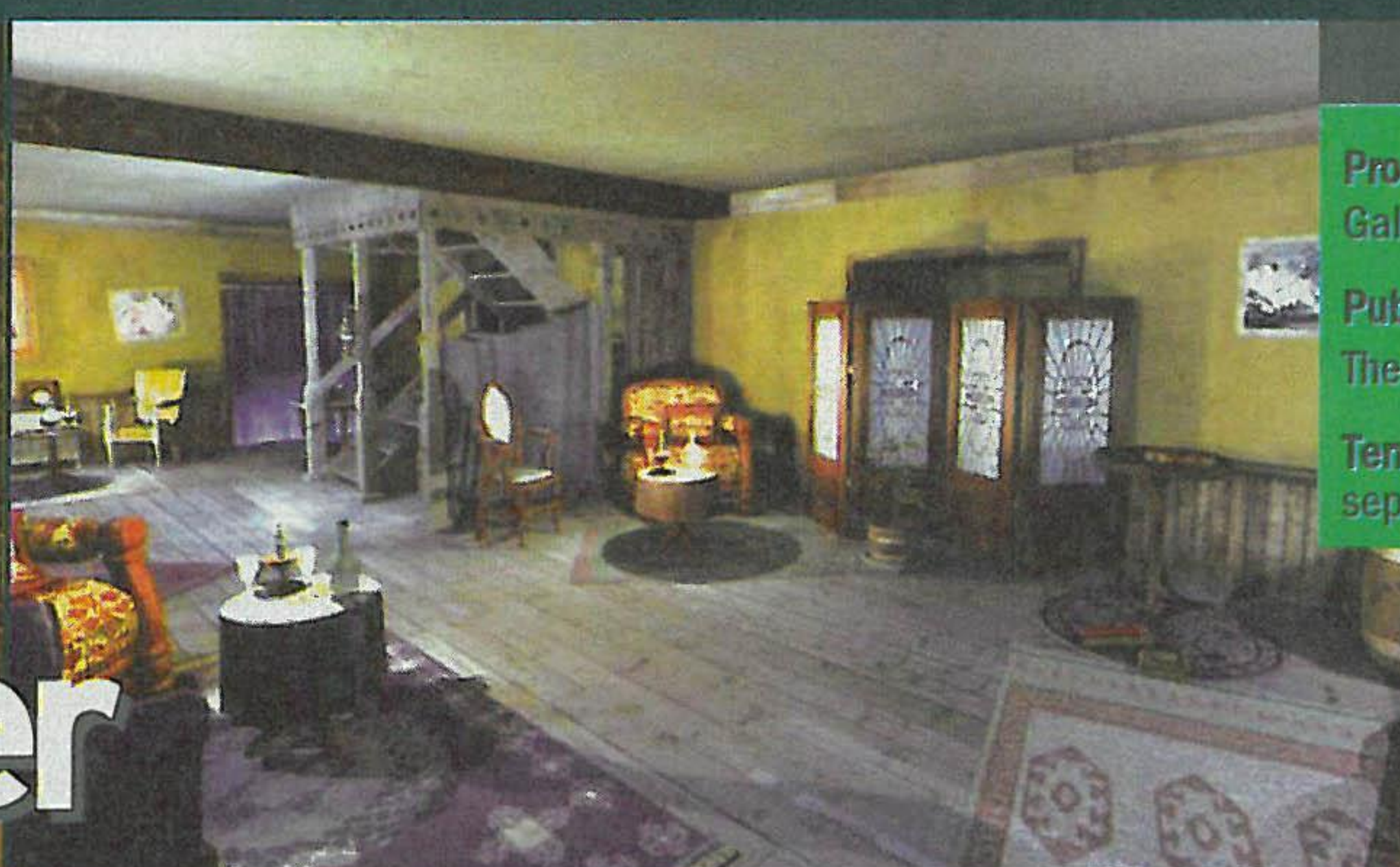
Waaaaa! I'm Jack! I'm the ripper! What? Not the rapper, you bloody bastard!

Galilea, studioul mai mult sau mai puțin profetic – realizator al lui **Lockness** și **Amenophis** – stă și cugetă la un nou adventure inspirat din misterul dens ridicat în jurul celebrului Jack spintecătorul. Acțiunea jocului nu

se va petrece însă în 1880, în Londra, ci în New York-ul anului 1901. Un val de crime al naibii de asemănătoare cu cele săvârșite de Jack terorizează orașul, fapt care dă naștere unui zvon potrivit căruia spintecătorul s-ar afla la N.Y.. He, he! Îți văd un surâs ciudat cuibărit pe față. Chiar credeați că o să te lase nenea producătorul să-ți faci

de cap prin metropola americană, mânuind cuțite, securi și alte obiecte primitive, ca turist spintecător? Aș, mon cher! Vei fi un jurnalist care va trebui să ancheteze și să descopere fiecare indiciu de la locurile crimelor, să interogheze posibili martori și să descopere dacă este vorba de Jack sau de un alt nebun dezlănțuit asupra populației. După ultimele producții, ar fi cazul ca Galilea să ne dea un joc mai reușit în materie de scenariu și profunzime. Cel puțin, putem să ne-o dorim, nu-i așa? Răspunsul va veni în noiembrie.

MIMOZA LUDICA
www.adventurecompanygames.com



DATE

Producător
Galilea

Publisher
The Adventure Company

Termen
septembrie 2003

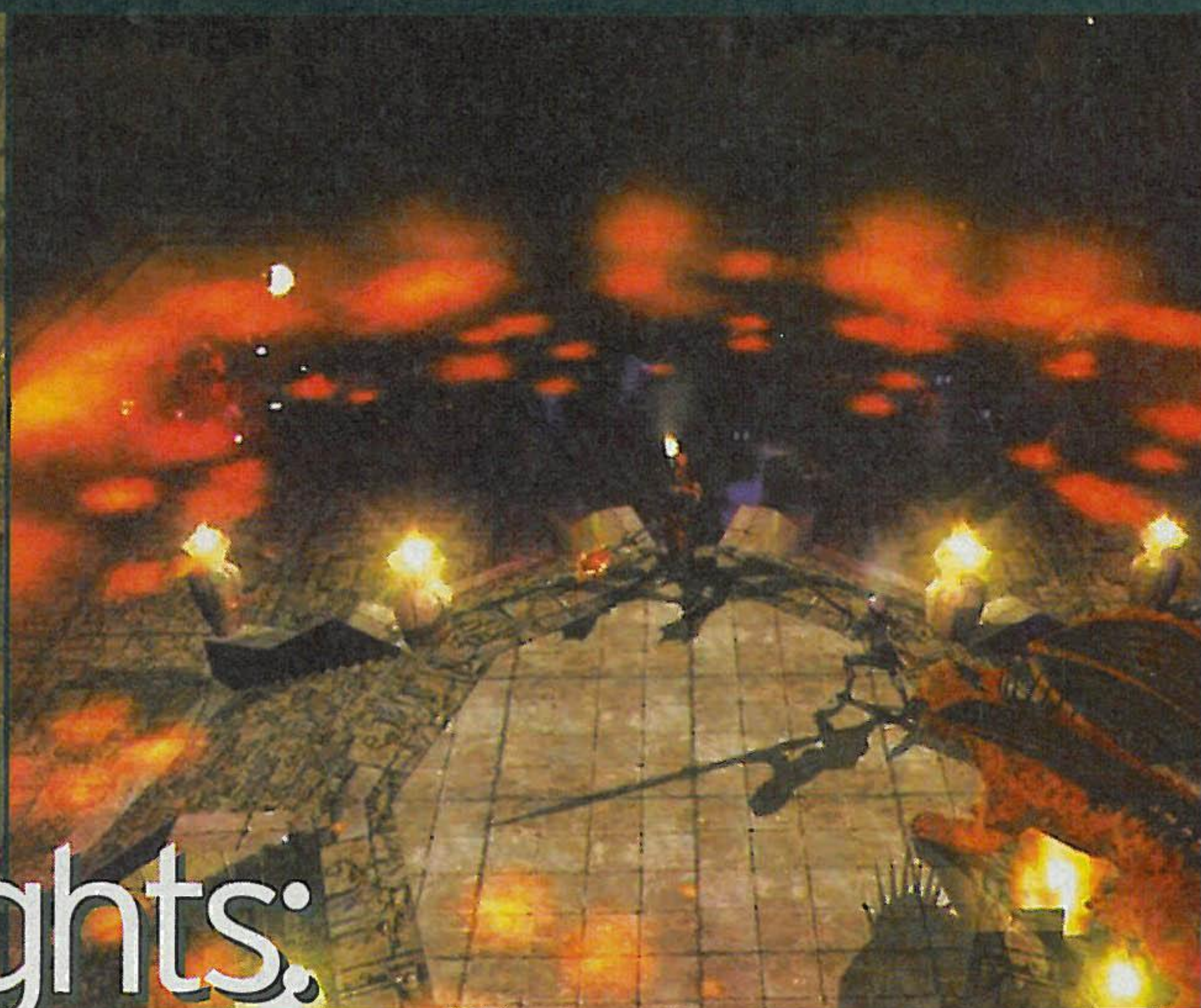


DATE

Producător
Floodgate

Publisher
Atari

Termen
trim. II 2003



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

La realizarea primului add-on al popularului **Neverwinter Nights** cei de la Bioware nu mai participă activ, responsabili de proiect fiind băieții de la Floodgate (echipă formată din câțiva dintre foștii membri ai Looking Glass Studios). Noua campanie, care conform promisiunilor producătorilor va

dura aproximativ 20 de ore, este proiectată pentru personaje de nivel scăzut. Pentru a avea pe ce-ți toci lama noilor săbii și topoare, vor fi incluse 16 noi tipuri de monștri. Pentru amatorii pasionați de experimente cu editorul de hărți este o veste plăcută faptul că vor fi introduse trei noi seturi de peisaj. Pentru o cât mai mare accesibilitate, producătorii s-au debarasat de firul epic al părții anterioare, făurind o aventură proaspătă într-una dintre regiunile mai puțin cunoscute din Forgotten Realms: deșertul Anauroch. De fapt, Undrentide este unul dintre orașele ruinate populate odinioară de Netheril, o puternică rasă de vrăjitori. Vor fi incluse cinci noi prestige classes (clase de personaje specializate, cu abilități

unice) și 50 de formule magice noi. După instalarea add-on-ului schimbările făcute de producători vor afecta și campania originală. Cum jocul este deja gold, cred că va apărea la puțin timp după ce veți citi aceste rânduri.

ZAMBILICĂ PANONICĂ

<http://nwn.bioware.com/shadows/>

DATE

Producător
Troika Games

Publisher
Infogrames

Termen
septembrie 2003

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil



Noul joc al celor de la Troika a stârnit fanteziile mai tuturor jucătorilor de RPG. Aventurile din **Greyhawk** vor fi puse în mișcare de un engine grafic 3D. Lista efectelor speciale menite să-ți scoată proteza la iveală este deosebit de lungă și, după cum s-a văzut la E3, realizarea lor este impecabilă. Fiind vorba de un RPG singleplayer, care, conform promisiunilor făcute de producători, va avea o lungime respectabilă, gameplay-ul este mult mai important decât grafica. Nu cred însă că vom avea motive

să ne plângem: vei putea începe jocul cu un party format din până la cinci membri. Pe parcurs vei avea șansa de a-ți îmbogăți trupa cu încă trei eroi. Aceștia din urmă ți se vor alătura mânați de diverse scopuri, nu întotdeauna nobile. După alcătuirea party-ului, vei putea preciza dacă eroii tăi vor lupta de partea binelui, răului sau dacă vor fi neutri. Alignment-ul va avea o influență covârșitoare asupra aventurii prin care vei trece. Ca set de reguli, producătorii s-au decis să folosească versiunea revăzută a Dungeons & Dragons ediția 3.5, publicată de Wizards of the Coast. Pe parcursul călătoriei tale prin cele patru țărâmuri diferite vei da nas în nas cu peste 140 de personaje, dintre care cca. 40 vor putea fi recrutate, vei duce bătălii sângeroase cu monștri precum vlocks sau air elementals, vei putea rosti peste 230 de formule magice etc. Sună bine, părerea mea!

ZAMBILICĂ PANONICĂ

<http://greyhawkgame.com/>



DATE

Producător
Bethesda Softworks

Publisher
Ubi Soft

Termen
31 mai 2003

Elder Scrolls II: Bloodmoon

După succesul obținut de **Morrowind**, urmat de un add-on mai puțin reușit sub forma lui **Tribunal**, cei de la Bethesda Softworks continuă marșul prin intermediul unei noi continuări intitulată **Bloodmoon**. Noile aventuri se vor încadra perfect în firul epic trasat de joc. Întâmplările din **Bloodmoon** se vor desfășura pe insula Solstheim, situată la nord

față de continentul principal Vvardenfell. Această insulă nu este altceva decât o întinsă pustietate înghețată, unde Imperiul speră să construiască o mină importantă. Vei fi trimis în zonă ca să asisti la acest proces, dar, în scurt timp, îți vei da seama că această zonă nu este tocmai așa de nepopulată precum pare. Pe parcursul interacțiunii tale cu sălbăticiunile vei da de niște musafiri care n-au fost invitați la petrecere: vârcolaci. Sfârșitul jocului e deschis: dacă în vârtejul unei lupte ești infectat de licanthropie, poți deveni și tu o astfel de bestie. Cei contaminați vor dobândi bonusuri la capitolele putere fizică, viteză și agilitate, o abilitate specială numită „eye of the wolf” și o ciudată varietate de activități nocturne. Pe lângă îmbogățirea paletelor de adversari, programatorii de la Bethesda au subliniat implementarea noilor efecte

atmosferice precum furtuna de zăpadă sau grindina. Jocul va ținti doar personaje de nivel înalt, în special pe cele cu care ai terminat deja originalul. Încă nu se știe dacă producătorii vor reuși să respecte data de apariție stabilită.

ZAMBILICĂ PANONICĂ
www.elderscrolls.com

World of Warcraft

DATE

Producător
Blizzard
Publisher
Vivendi Universal
Termen
trim. I 2004



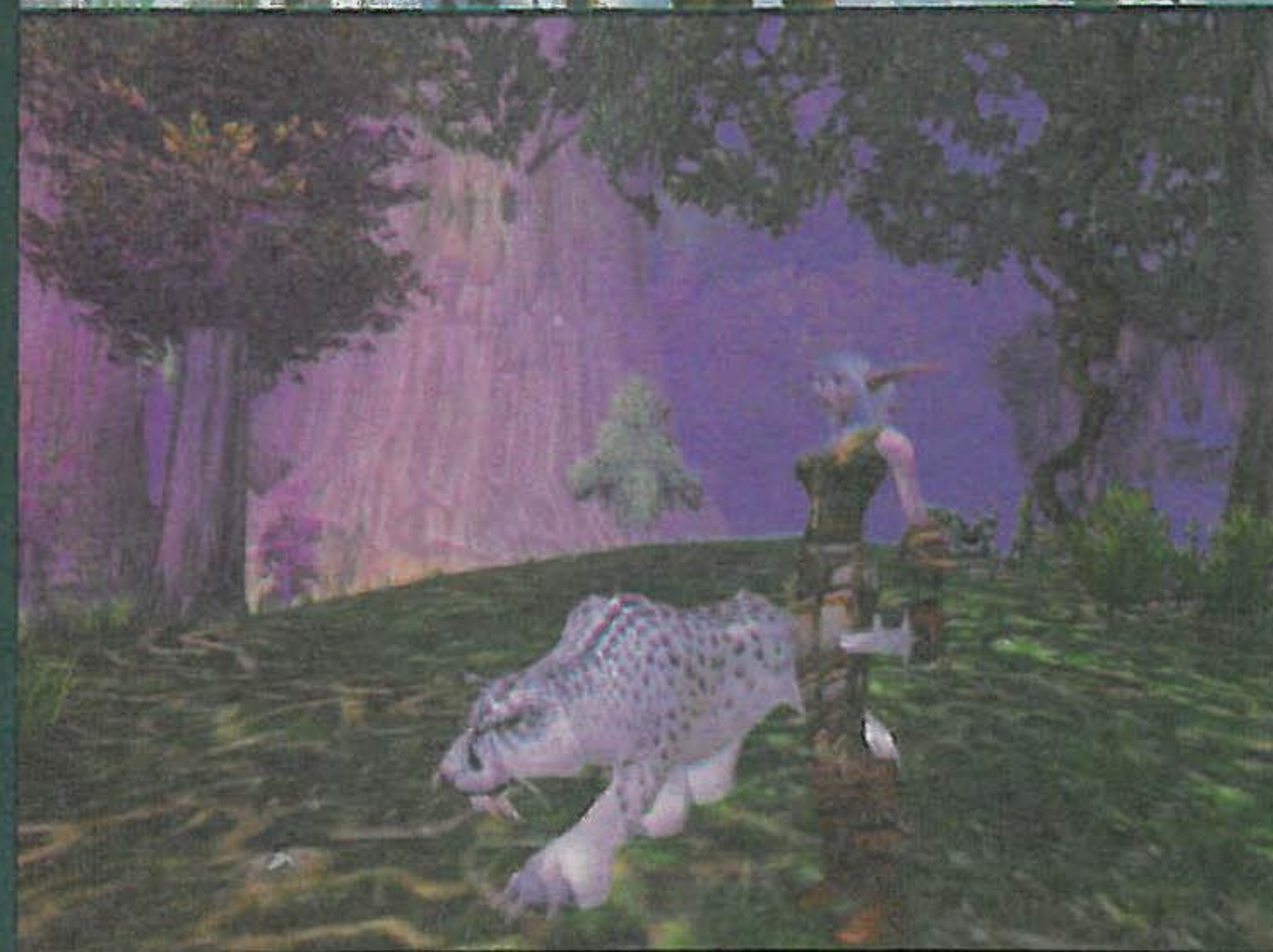
Prima aventură a lui Blizzard pe tărâmul MMORPG-urilor a captat din nou privirile vizitatorilor, expozanților și femeilor de serviciu de la E3. De parcă s-ar fi putut întâmpla și altfel, la splendoarea tot mai irezistibilă a lui **World of Warcraft**! Într-un final, am primit confirmarea celor cinci rase din care vom avea

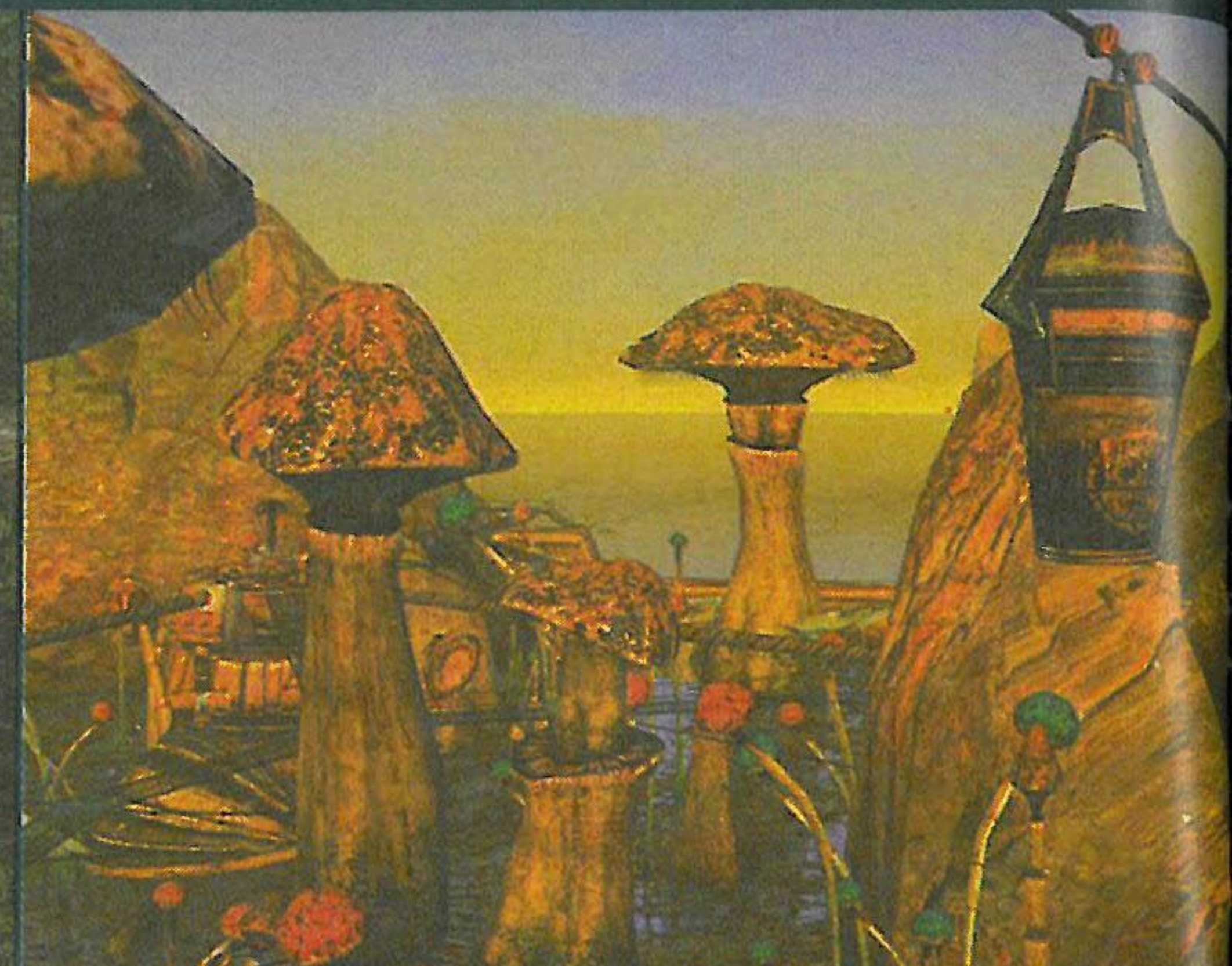
de ales la crearea personajului: Human, Dwarf, Tauren, Orc și Night Elf. Cea din urmă a fost recent dezvăluită și se pare că va dispune de abilități gen morphing în timpul luptei, anunțul fiind însoțit și de primele screenshot-uri care înfățișează misterioasa pădure liliachie Eldwyn – casa Night Elf-ilor. Pe lângă aceasta, vei mai putea colinda crestele înzăpezite din Dun Morogh, pericolul tărâm Duskwood, luxurianta pădure Stranglethorn și dezolantul ținut arid Westfall. O altă noutate față

de ultima noastră avanpremieră ar fi posibilitatea de a admira peisajele azerothiene din aer, în spinarea păsărilor Phoenix sau a Gryphonilor! **WoW** va fi, așadar, o ofertă greu de refuzat pentru amatorii (sau profesioniștii) MMO-urilor. Din păcate, data lansării rămâne, în continuare agățată în bătaia viscolului, urmând să aflăm mai multe după beta-testul care va începe în toamnă.

URSA BEARCĂ

www.blizzard.com/wow





URU: Ages Beyond Myst

Povestea va fi ambientată din nou în preajma civilizației D'ni, poporul care trăiește sub pământ, stăpânitor al artei scrisului, care i-a permis să creeze noi lumi prin simpla așternere de cuvinte potrivite pe hârtie. Disparuți de mai bine de zece ani, D'ni revin în actualitate atunci când o carte de legătură descoperită în Noul Mexic te lasă să aterizezi direct în orașul lor. Va trebui să parcurgi acest oraș și lumile care ascund

cărțile pentru a înțelege mai multe despre această civilizație minunată. Iată ce va oferi **Myst** iubitorilor de aventură singleplayer. Dar cea mai mare noutate a jocului este trecerea la 3D, care îndepărtează seria de sindromul "prezentare de diapozitive". Îți controlezi personajul din tastatură într-un univers modelat în întregime în 3D. Controlul este redus la minimum pentru a facilita progresia și pentru a nu jena prea mult jucătorii obișnuiți numai cu mouse-ul. Personajul tău va

fi vizibil pe ecran. Aici ar putea apărea o problemă, căci seria **Myst** este recunoscută pentru faptul că nu-ți dă eroi predispuși la aventură. De fiecare dată, jocul face în așa fel, încât tu însuți să-ți asumi rolul eroului care este proiectat într-o lume necunoscută. De aceea, **URU** va include un editor de personaje, cu ajutorul căruia îți vei putea modela un avatar care să-ți semene, cu câteva clicuri de mouse. Asta nu înseamnă că nu-ți vei putea crea un personaj opus caracteristicilor tale fizice, dar este bine de știut că, o dată creat personajul, nu vei mai avea posibilitatea să-l modifice. Păstrarea întregii filosofii **Myst** și adăugarea unei modalități online (update-urile vor fi numeroase, cu multe lumi noi de explorat) sunt elemente care reușesc să-ți pună nervii la grea încercare și să-ți testeze răbdarea până la apariția acestui joc de o profunzime excepțională.

MIMOZA LUDICA

<http://uru.ubi.com/us/about.php>

DATE

Producător
Cyan Worlds Inc.

Publisher
Ubi Soft

Termen
trim. III 2003

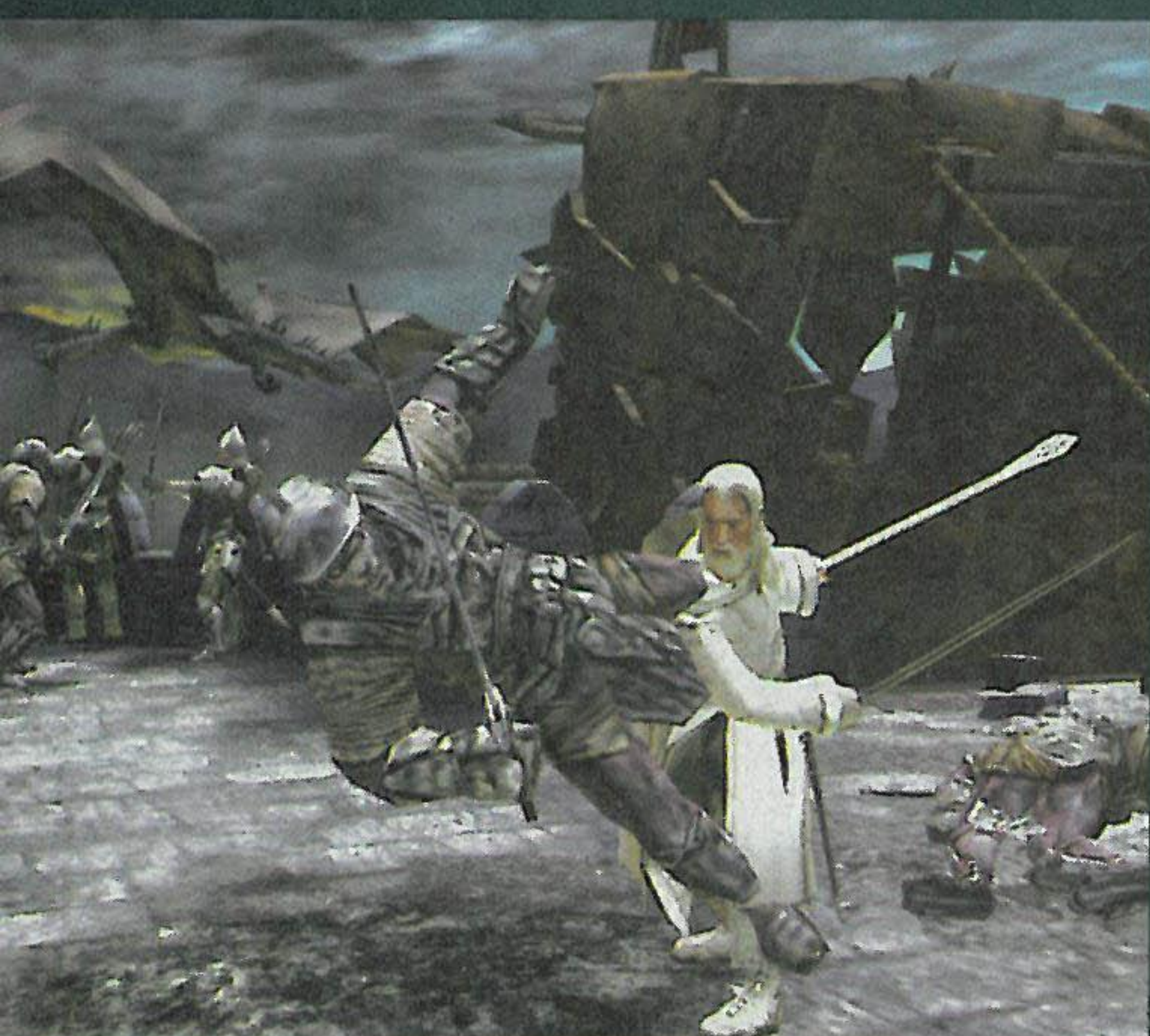
DATE

Producător
Electronic Arts

Publisher
Electronic Arts

Termen
26.11.2003

The Lord of the Rings: The Return of the King



După succesul obținut de jocul **The Two Towers**, publicat anul trecut, în care erau concentrate evenimentele primelor două filme, Electronic Arts lucrează acum la **The Return of the King** care va prelucra ultimul episod al trilogiei. Produsul celor de la EA se va baza direct pe filmul lui Peter Jackson, astfel Frodo va semăna, cât de cât, cu Elijah Wood, iar Gandalf va arăta cam la fel cu Ian McKellen. Ca atmosfera să fie întreagă, actorii din film își vor împrumuta vocea personajelor din joc.

După înfrângerea lui Saruman și a forțelor din Isengard, ceea ce a mai rămas din frăție se îndreaptă spre Mordor. În joc vei putea retrăi aventura în pielea a opt personaje, fiecare apărând în aceleași scene ca în peliculă: Gandalf va participa la înfrângerea lui Minas Tirith în bătălia de la Pellenor Fields,

Aragorn, Legolas și Gimli vor traversa Paths of Dead, iar Frodo și Sam se vor furișa printre creaturile ostile din Mordor pentru a ajunge la Mount Doom. Unele areale, vor necesita o cooperare și o sincronizare perfecte între personaje. Teoretic, **The Return of the King** va apărea puțin mai repede decât filmul omonim.

ZAMBILICĂ PANONICĂ

www.eagames.com

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight



Așa cum îi sugerează și numele, ediția "2004" a seriei **Flight Simulator** va fi comemorativă, punând un accent deosebit asupra câtorva avioane legendare. Acestea vor fi nouă la număr, toate detaliate la culme și însoțite de informații istorice, plus câte un scenariu dedicat fiecărui model (vei putea chiar să re trăiești renumitul zbor al fraților Wright). În total vei avea acces la 22 de avioane și două elicoptere, care ar trebui să ofere o senzație aparte (dat fiind și gradul de fidelitate al controlului). În privința graficii nu am nimic de comentat – ar fi

și culmea, socotind că aeroporturile sunt modelate în concordanță cu cele reale, iar engine-ul va folosi efecte bazate pe tehnologia DirectX9. Cei cu o conexiune la Internet vor dispune chiar și de o opțiune de actualizare a condițiilor meteo din zona în care zboară, la fiecare 15 minute. Iar ca funcționalitate, interactivitatea cockpit-ului 3D va fi la fel de ridicată precum cea a variantei 2D. Mai notăm că **FS2004** va fi lansat, la sfârșitul lunii iulie, într-o singură versiune "unificată" pe 4 CD-uri.

URSA BEARCĂ

www.microsoft.com/games/flightsimulator



DATE

Producător
Microsoft
Publisher
Microsoft
Termen
18.07.2003

Microsoft Train Simulator 2

Cam bătaoare la ochi pare să fie această pagină, dată fiind și natura jocului **Train Simulator 2**: să stai ore în șir la bordul unei locomotive, pe care să o poți mișca doar față-spate... nu corespunde neapărat ideii mele de distracție. Se pare însă că Microsoft a atins destule corzi sensibile cu primul titlu, pentru a demara un sequel bazat în parte pe solicitările și observațiile fanilor **Train Simulator** "hard-core" – cei mânăți până în chiloți cu ulei de locomotivă (vaselină, ce-o fi...) și cu ciocănelul de verificat roțile la brâu. Astfel înarmați, iată cam la ce ar trebui să se aștepte pentru sărbătorile de Crăciun.

În primul rând va fi vorba de o îmbunătățire cantitativă

a jocului original, prin adăugarea de noi trasee feroviare, noi locomotive (de la cele cu aburi până la cele moderne) și noi responsabilități și decizii care vor trebui luate pe parcursul unui drum. Însă nici din punct de vedere vizual **TS2** nu prea va avea de suferit.

De altfel, producătorii au introdus modul "passenger", tocmai pentru a-i oferi jucătorului plăcerea de a admira în liniște noile peisaje din Alpii Elvețieni, Japonia și Germania. O altă rută de care producătorii sunt mândri este așa-zisa Horseshoe Curve din Pennsylvania, foarte vestită pe la ei, se pare – desființată în anii '40, dar recreată virtual pentru acest joc. În general, traseele vor fi mai pline de



viață ca până acum, cu pasageri fojgăind prin stații și mașini gonind paralel cu linia de tren sau așteptând cuminti la bariere. Cuminti vom aștepta și noi până la Crăciun, că doar nu pleacă trenul!

URSA BEARCĂ

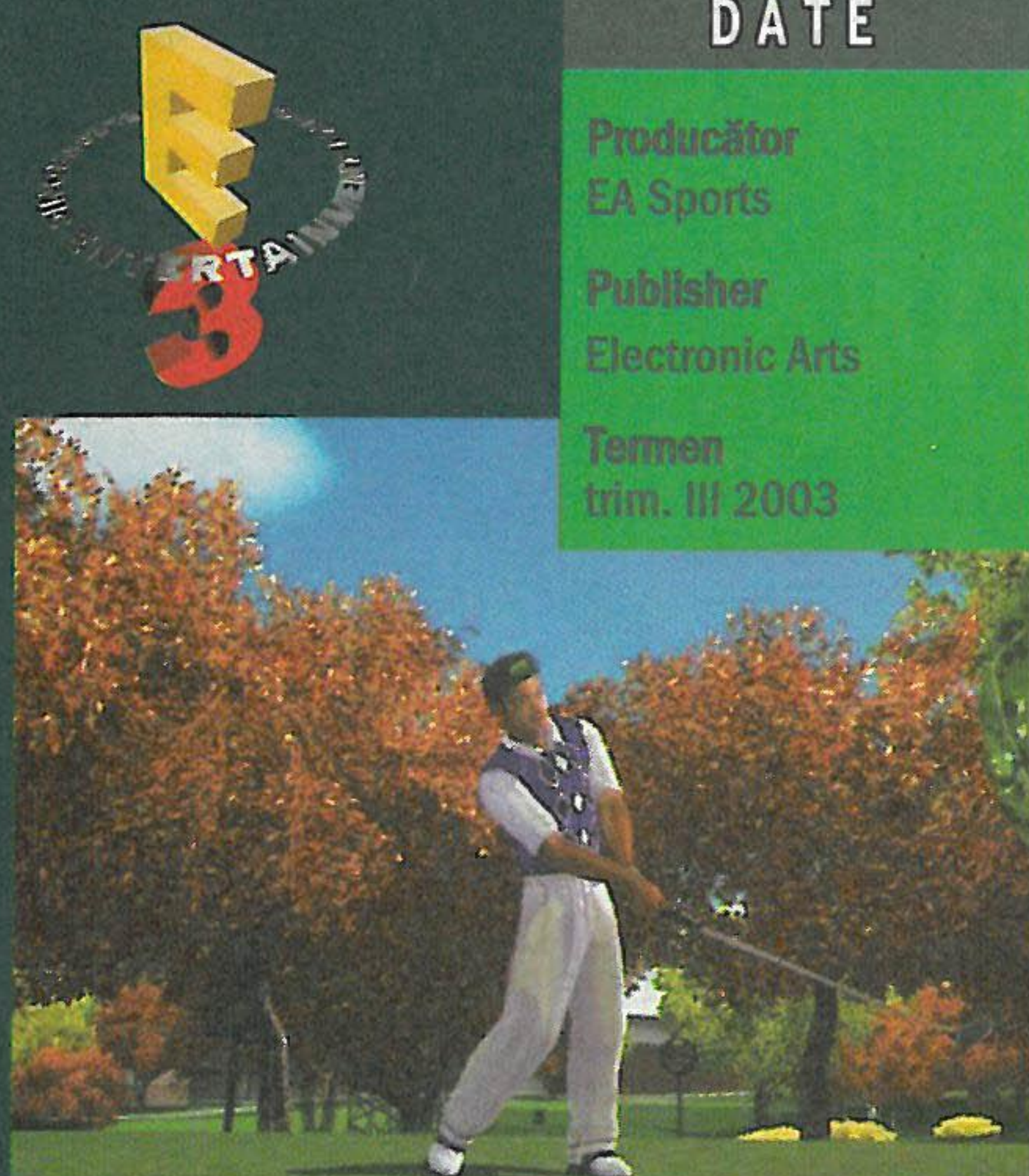
www.microsoft.com/games/trainsim

DATE

Producător
Kuju
Publisher
Microsoft
Termen
tîm. IV 2003

DATE

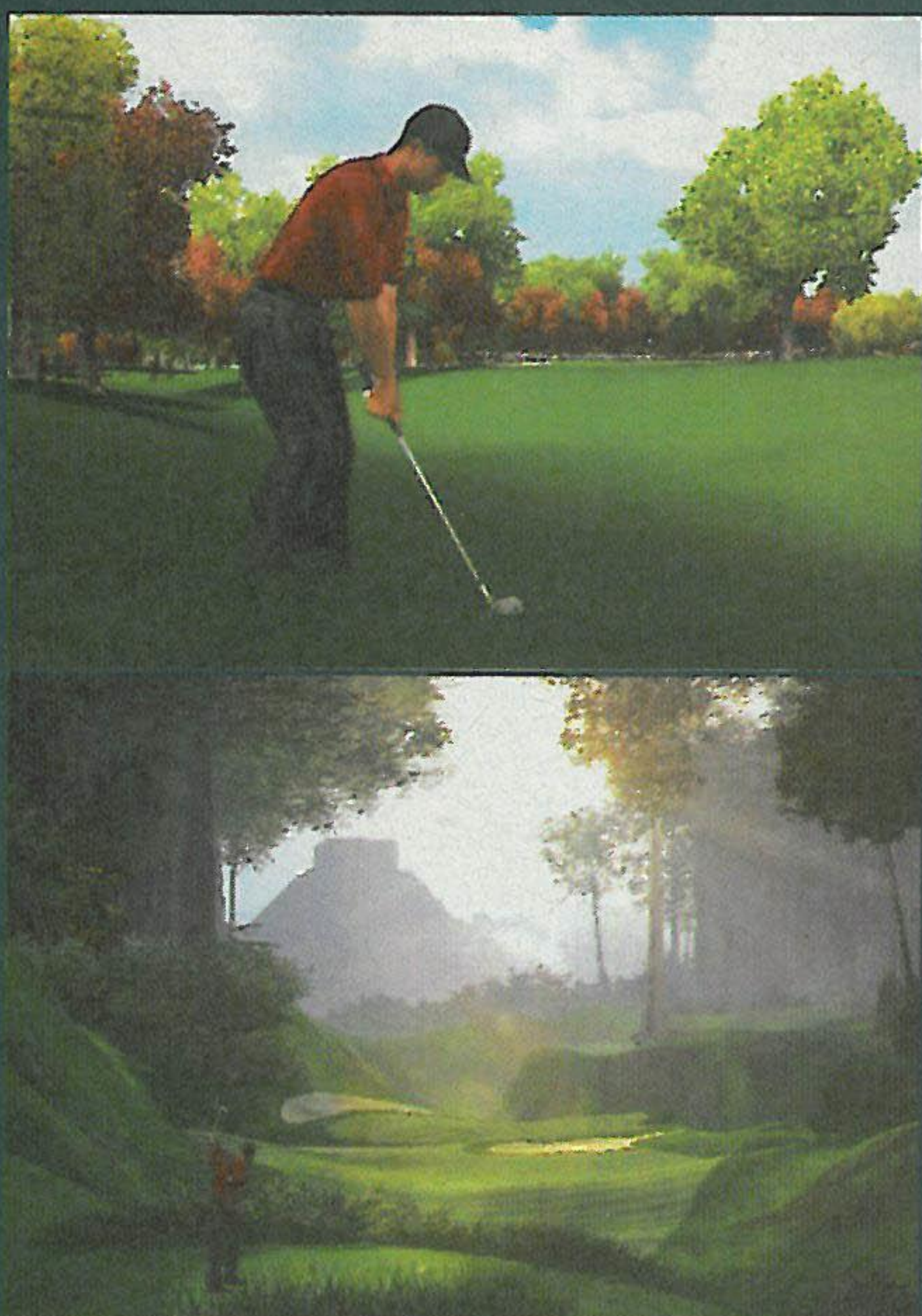
Producător
EA Sports
Publisher
Electronic Arts
Termen
trim. III 2003



Tiger Woods PGA Tour 2004

Fără să facă excepție de la tradiția stabilită în anii precedenți, și la această ediție a expoziției Electronic Arts a pus cel mai mare accent pe edițiile proaspete ale arhicunoscutelor simulatoare de sport. Nu putea lipsi nici jocul celor de la Headgate Studios: **Tiger Woods PGA Tour 2004**. Continuarea simulatorului de golf va include obișnuitele schimbări: cercul jucătorilor profesioniști se va îmbogăți cu cinci inși, în același timp crescând și numărul pistelor de joc. Ca jucător vei putea crea și un personaj unic, ale cărui atribute se vor dezvolta în timp. De asemenea, se va îmbunătăți sistemul de control al loviturilor. Teoretic, jocul va apărea până la sfârșitul acestui an.

ZAMBILICĂ PANONICĂ
www.easports.com



Need for Speed Underground

Eh, și uite-așa apare un nou **Need for Speed...**, dar bineînțeles că nu e "doar un alt NFS". Da de unde! Va fi unul care va revoluționa seria și genul în sine, care... blah blah, vorbe de publisher. În realitate, prealăudata revoluționare a seriei nu este altceva decât o revenire la străvechiul simulator de condus și meșteruit **Street Rod** (pentru cei care-și mai aduc aminte...). Principala diferență în **NFSU** va fi grafica și, desigur, modelele

de mașini (Honda, Nissan, Toyota, Ford, Dodge etc.) aduse la zi. În schimb principiul de joc a rămas identic: îți cumperi o rablă oarecare, arunci pe tine o salopetă slinoasă, te bagi frumos sub mașină și începi să o modifice până obții ceva performant – cu tuning-uri, schimbări de piese, ciocăneli în caroserie și tot ce-i trebuie pentru a ieși în evidență acolo unde contează: în cursele stradale. Decorurile vor fi exclusiv citadine, iar producătorii au binevoit să-și aducă aminte de senzația de viteză – un element mereu crucial în astfel de jocuri, dar care rareori se ridică peste limita decenței. Pentru a nu-știi-câta oară ni se promite "cea mai" senzație de viteză, împreună cu eterna experiență de joc absolută. Dar, după **NFS:HP2**, producătorul fiind același, iar accentul căzând pe versiunile dedicate consolelor, prefer să rămân sceptic până după lansare.

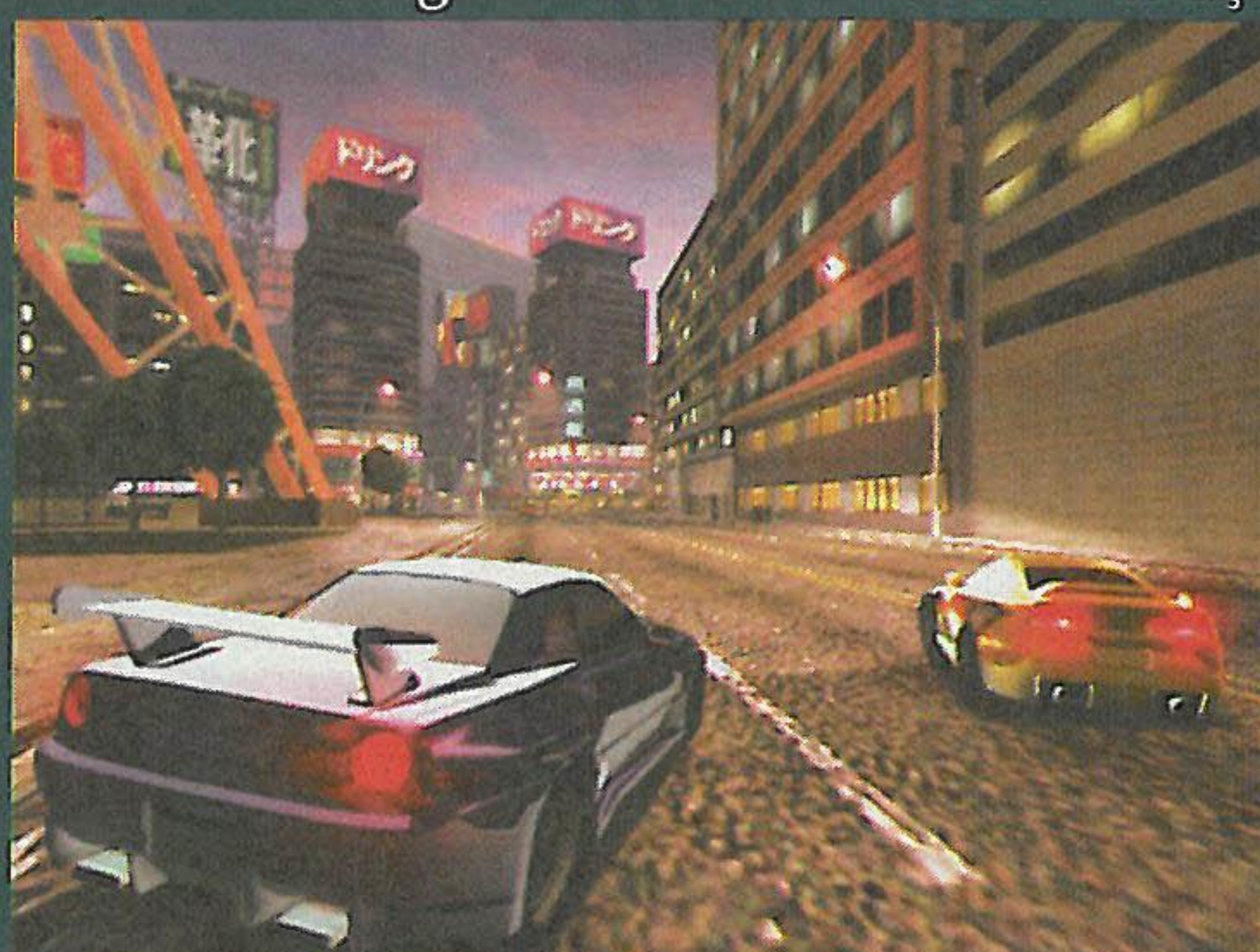
URSA BEARCĂ
www.eagames.com

Midnight Club II

La standul celor de la Rockstar Games s-a putut admira unul dintre cele mai interesante jocuri de curse de la ora actuală: **Midnight Club II**.

Se lucrează în paralel la versiunea Xbox și PC, în ambele fiind implementate acele trăsături care au adus succesul versiunii deja apărute pentru PS2: gameplay-ul tipic arcade, realizarea grafică spectaculoasă, cursele desfășurate în mijlocul metropolelor aglomerate și o parte multiplayer care-ți ridică nivelul adrenalinei până la Sf. Petru. Fiind vorba de o transpunere de pe o platformă pe alta, producătorii s-au grăbit să precizeze că jocul este optimizat pentru controlul prin intermediul unui gamepad analog. În vara aceasta vei putea vedea cum e să gonești la miezul nopții.

ZAMBILICĂ PANONICĂ
www.rockstargames.com





FIFA 2004

DATE

Producător
EA Sports
Publisher
Electronic Arts
Termen
28.11.2003

După ani de zile în care AI-ul seriei FIFA a fost neglijat, cei de la EA Sports au promis în cele din urmă o îmbunătățire decisivă a comportamentului jucătorilor. Începând cu FIFA 2004, echipele își vor ajusta automat strategia de joc în funcție de situația din teren. Dacă, spre exemplu, un jucător îți va fi încolțit în apropierea liniei de margine, adversarii vor deveni mai agresivi în tentativele lor de deposedare; iar când vei ajunge cu mingea în mijlocul terenului, apărătorii vor

încerca să se plaseze astfel încât să blocheze eventualele culoare de pase.

Apropo de asta, vei primi un control mai fin asupra paselor, putând executa și lovituri cu călcâiul fără prea mare bătaie de cap. Pentru aceasta, fizica balonului a fost de asemenea revizuită și adăugită, pentru obținerea unor mișcări cât mai naturale. Același lucru se poate spune și despre animațiile jucătorilor, în mod special cele din secvențele "cinematice" de pe parcursul unui meci – EA apelând la cinci jucători profesioniști de fotbal pentru a înregistra unele animații de grup mai interesante. În fine, va fi introdus chiar și un mod de joc "Career", care pe parcursul câtorva decenii te va lăsa să intri în rolul patronului de club, prieten cu toți arbitrii.

URSA BEARCĂ

www.fifafootball2004.ea.com

DATE

Producător
Tiburon
Publisher
Electronic Arts
Termen
trím. III 2003

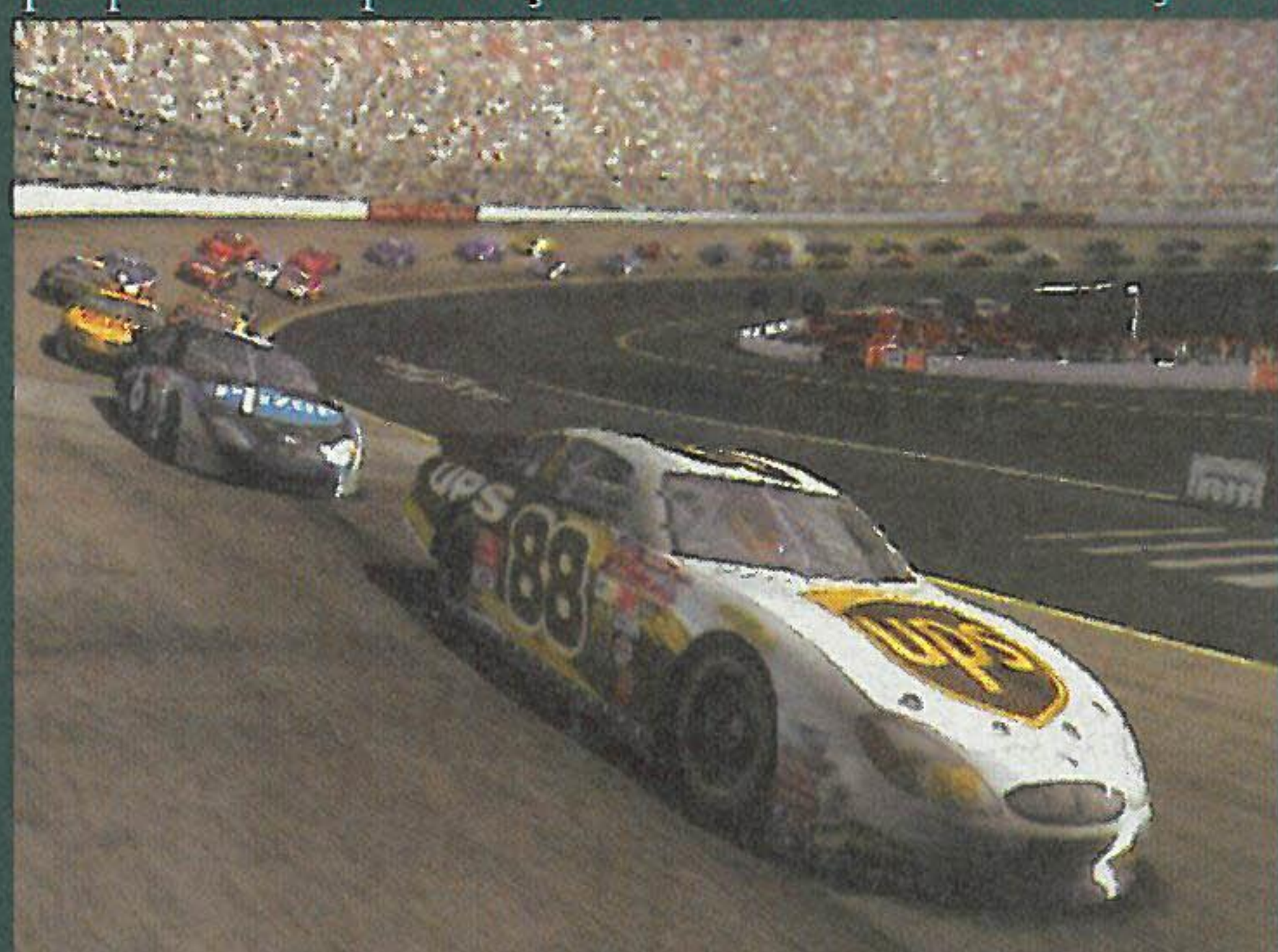
NASCAR Thunder 2004

Viitorul titlu NASCAR 2004 va beneficia și el de o îmbunătățire palpabilă în privința AI-ului,

prin introducerea unor "sentimente" de rivalitate în rândul oponentilor, care vor putea să se păstreze de-a lungul unui întreg sezon. În total vei avea la dispoziție 60 de evenimente în care să-ți încingi pneurile, implicit existând o serie de trasee "fantasy" în plus față de clasicele arene ovale. Și aici va exista modul de joc "Career", în care te vei instala la cârma unei echipe, te vei zbate să câștigi sponsorizări cât mai darnice și vei meșteri la mașină până o vei aduce întocmai la condiția și aspectul visat de tine. Deci domnilor... start your engines!

URSA BEARCĂ

www.easports.com/games/thunder2004



NBA Live 2004



Așteptat pentru sfârșitul acestui an, NBA Live se întoarce pe aproape toate platformele. În programul acestei noi ediții avem un show la ESPN, cu comentarii și tot tacâmul. Echipele din NBA sunt prezente toate și vedem un engine al jocului ameliorat la nivelul animațiilor jucătorilor și al noilor mișcări disponibile pentru aceștia. Între marile noutăți remarcăm și un mod de joc online.

www.easports.com/games/nbalive2004

NHL 2004

Celebra serie de simulatoare de hochei se va întoarce și, anul acesta, pe PC. Proaspătul 2004 este așteptat pentru toamna acestui an și va avea un nou sistem de confruntare între jucători. Vor fi diferite moduri de joc online, atât pentru versiunile PC, cât și PS2, totul urmând să sufere un update cu ajutorul unui soft, unde vom regăsi toate echipele campionatului actual și ne vom delecta cu animații inedite la nivelul jucătorilor.

MIMOZA LUDICA

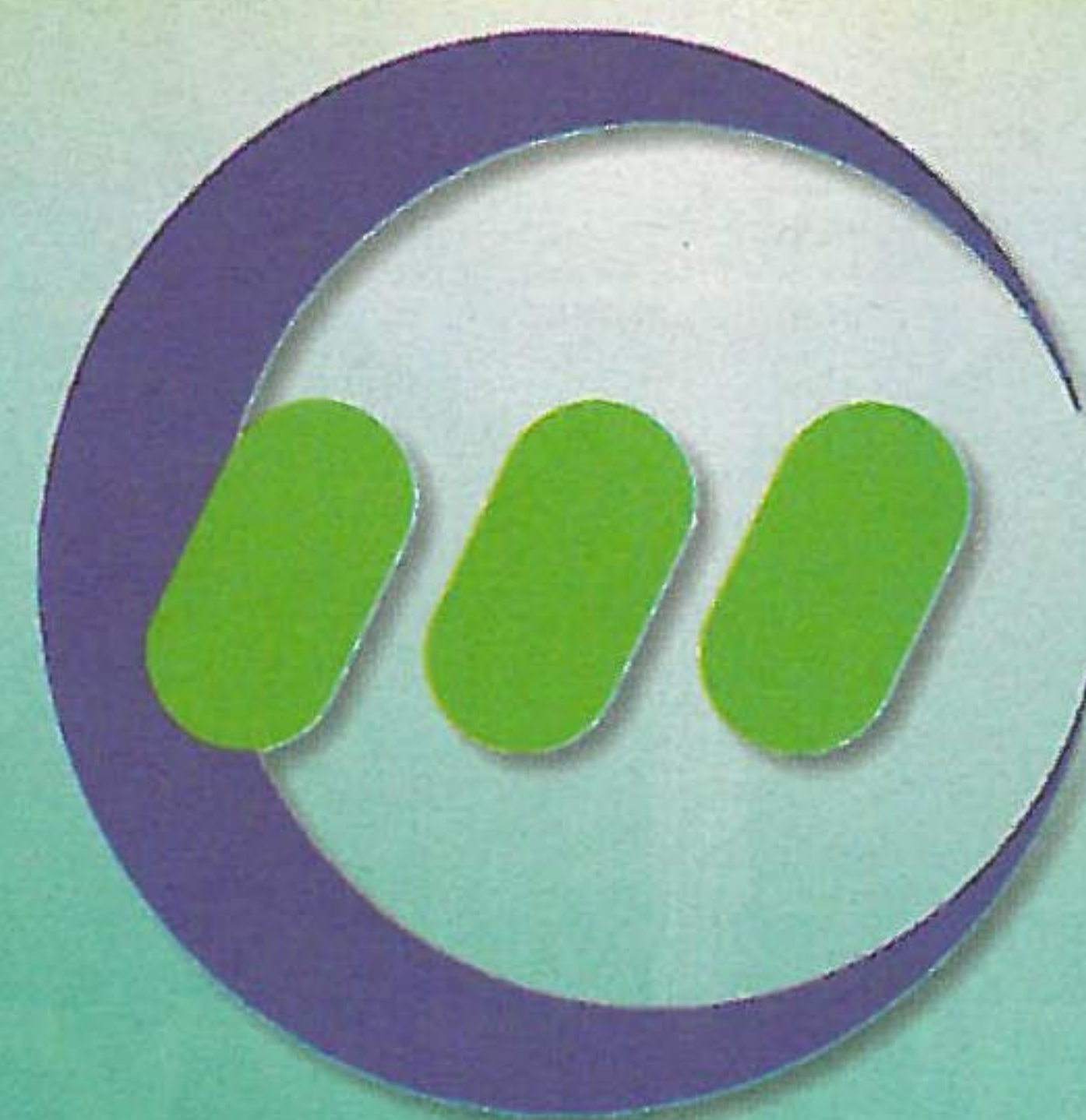
www.easports.com/games/nhl2004



Grupul editorial MEDIA CONTACT angajează

Branch Manager pentru reprezentanța din București

- experiență în domeniul vânzării de publicitate
 - abilități deosebite de comunicare, prezentare și negociere
 - capacitatea de a stabili și respecta termene
 - calități manageriale, capacitate de sinteză și decizie operativă
 - disponibilitate la program prelungit și condiții de stres
 - utilizare MSOffice și e-mail, engleză – fluent
 - permis de conducere categoria B
- Deținerea de autoturism proprietate personală constituie avantaj.



MEDIA CONTACT

De asemenea, angajăm în întreaga țară personal pentru revistele IT:

Redactori de specialitate și corespondenți de presă

- cunoștințe avansate de informatică
 - excelente abilități de comunicare în scris
 - cunoașterea limbii engleze
- Experiența redacțională constituie avantaj.

PERSONAL
COMPUTER
WORLD



PC Games
Fun

Agenți de publicitate locali, distribuitori de produse editoriale și software

- experiență în domeniul vânzărilor
 - excelente abilități de comunicare și negociere
 - disponibilitatea de auto-administrare a activității
 - cunoștințe de utilizare a e-mail-ului și Internetului
- O bună cunoaștere a domeniului IT constituie avantaj.

Te așteptăm alături de noi, o companie în permanentă dezvoltare, pentru a-ți dezvolta cariera într-o echipă dinamică și motivată.

Trimite acum CV-ul tău care trebuie să cuprindă – obligatoriu – experiența și realizările anterioare, prin e-mail la:
cariera@mediacontact.ro

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games punctează jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel poți compara în același timp două jocuri pentru a-ți alege favoritul.

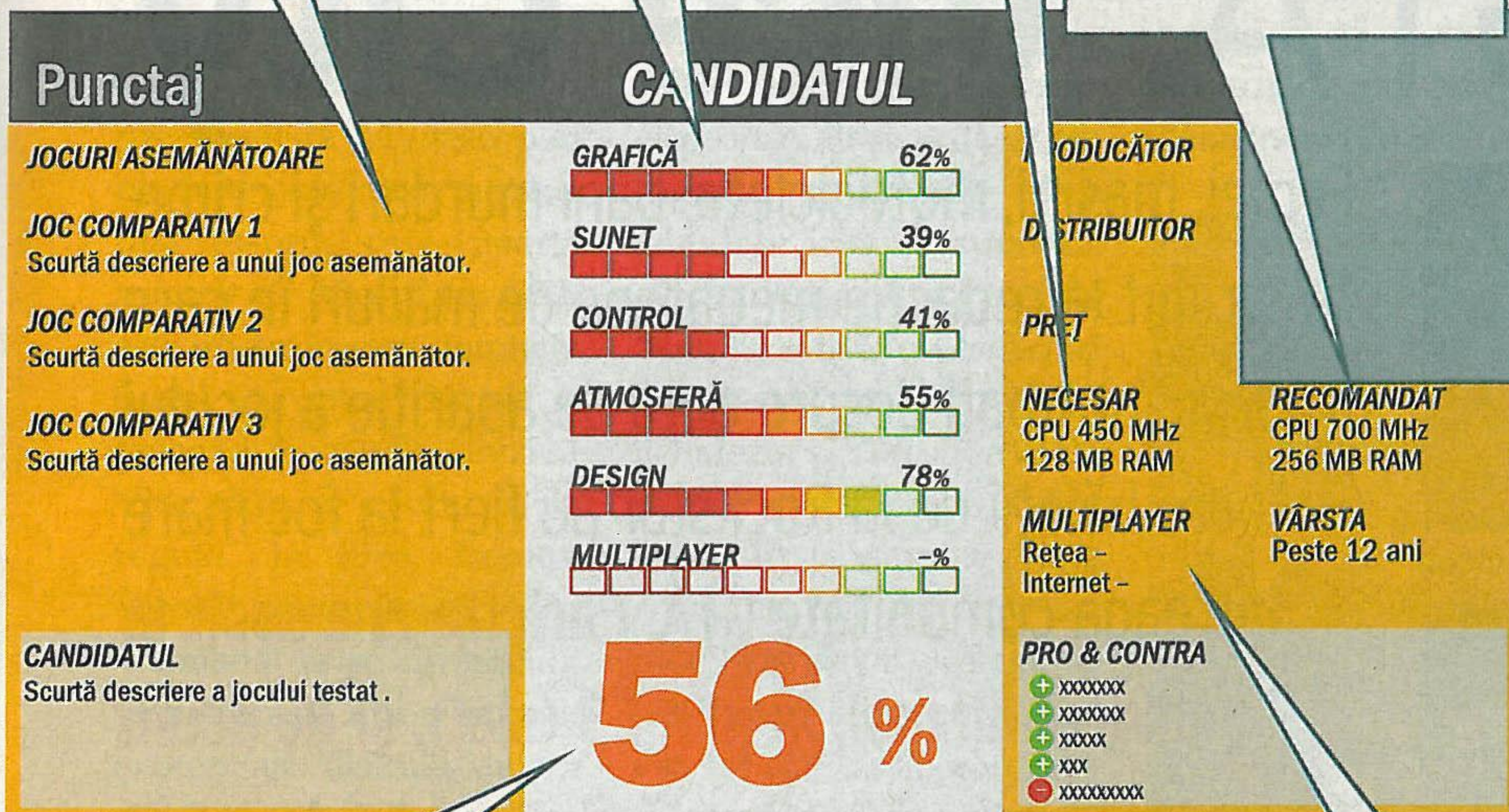
- > 90%** Nebunie generală: jocul impune standarde noi genului. Distracție garantată, cu o prezentare excepțională, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă-ți plac titlurile acestui gen, e nepermis să nu ai jocul.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: atmosfera, grafica, sunetul, designul și controlul satisfac gusturile cele mai pretențioase, jocul creează dependență.
- > 70%** Clasa B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă neajunsurile ar fi eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a făcut o confuzie între "bine intenționat" și "bine făcut": fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierzi nimic dacă nu-l cumperi.
- > 50%** Discret: vei fi dezamăgit de neajunsurile tehnice sau de firul plictisitor al jocului.
- < 50%** Te-ai păcălit! Mai bine-ți cumperi semințe de dovleac.

În comparație
Am prezentat
candidatul în
comparație cu
jocurile
asemănătoare.

Carnetul de note
Grafică, sunet,
control, atmosferă,
design, multiplayer
sunt cele șase
caracteristici ale
notării PC Games.

Configurația necesară
Această configurație este dată de
producător și simbolizează minimul
absolut.

Configurația recomandată
Pentru a juca fluid, PC
Games vă recomandă
următoarea configurație.



Total
Cel mai important:
notarea punctajului
total te informează
despre calitatea
jocului.

Modul multiplayer
Pentru fanii partidelor în
rețea și pe Internet. Aici
găsești informații despre:
numărul maxim de jucători
pe un PC, în rețea și pe
Internet.

ICON-urile



Peste 18 ani

Joc nerecomandat
sub 18 ani



Video

Videoreportaj sau trailer
pe CD-ROM



Demo

Versiune demo
pe CD-ROM



Multiplayer

Jucat în rețea sau pe
Internet acest joc este
distractiv



Online

Joc online - este necesar
accesul la Internet



Add-on

CD suplimentar - este
necesar programul de
bază



PC Games Award

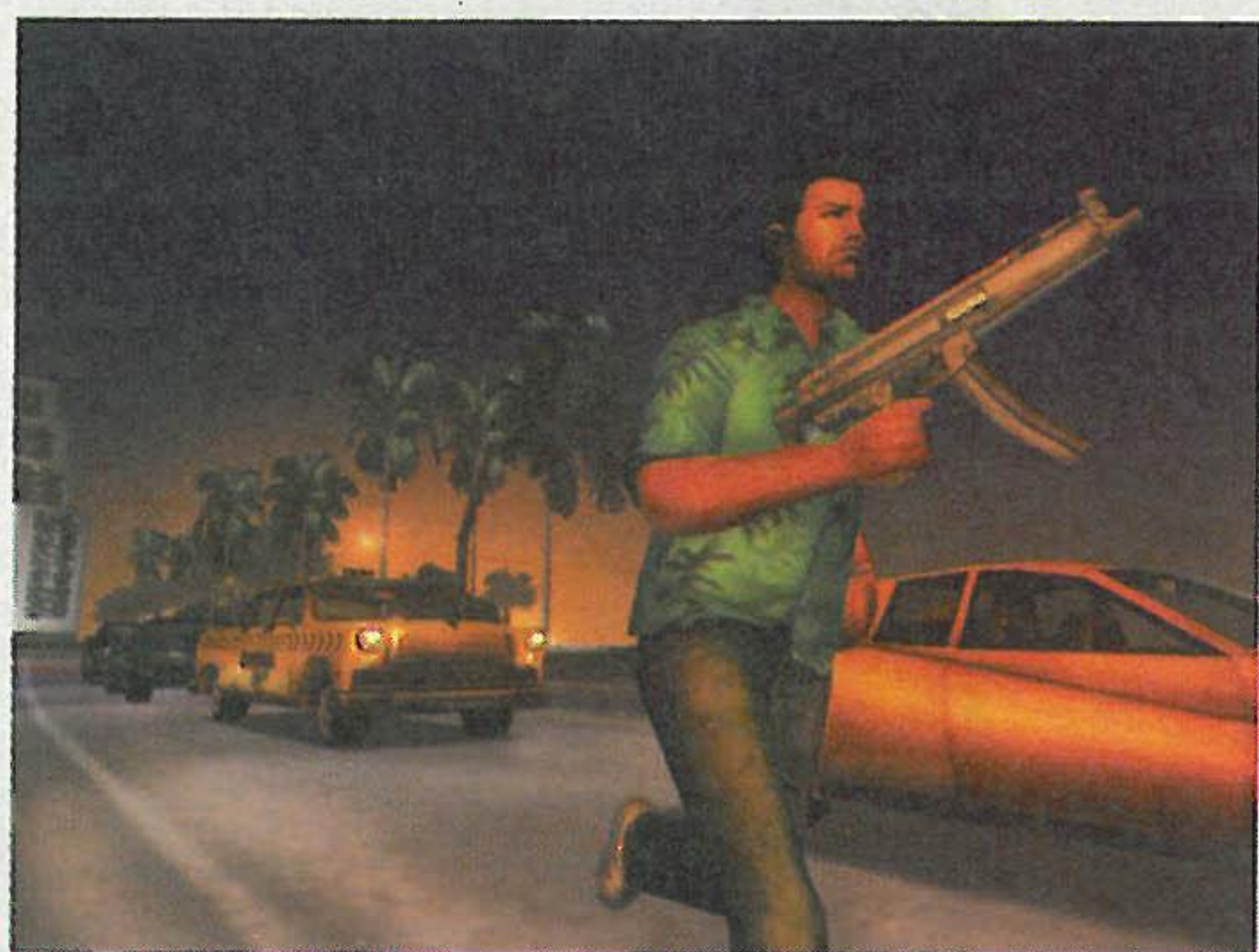
Jocurile de strategie,
acțiune, aventură sau
sport deosebit de bune
primesc acest premiu.
Astfel vei recunoaște
jocurile bune dintr-o
singură privire și poți
cumpăra produsul
respectiv fără să stai pe
gânduri. Cel mai bun joc
testat în ediția respectivă
primește și distincția de
"Jocul Lunii".

Hardware Award

Componente PC ca plăcile
grafice sau monitoare nu
se cumpără chiar în fiecare
zi, în special în România.
Din acest motiv, îți
prezentăm studii ale pieței
în care vei putea vedea
care sunt componentele
care-și merită cu adevărat
banii. Cea mai bună ofertă
din punct de vedere tehnic
primește premiul testului;
pe lângă acesta, va fi
desemnat și un câștigător
la raportul
preț/performanță.



GTA: Vice City



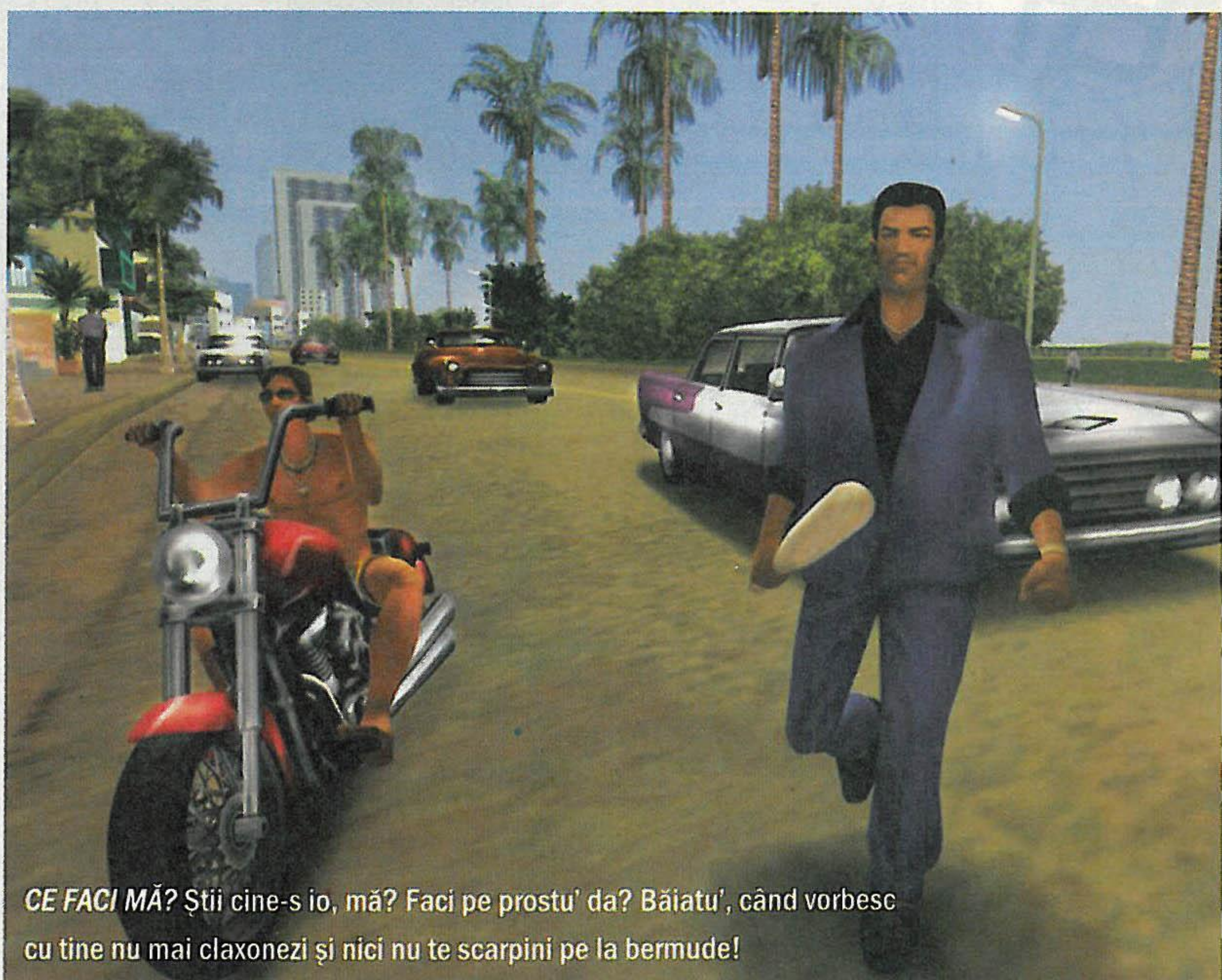
Femei, mașini, motociclete, bani murdari și crime. Am primit la redacție megatone de mailuri în care eram întrebați despre data de apariție a jocului cu care băieții de la Rockstar au fierț la foc mare întreaga comunitate GTA. **Fericita zi a sosit la mijlocul lui mai, în plin E3 (sic!), și de acum putem coborî în stradă și provoca daune în orașul viciilor și corupției.**



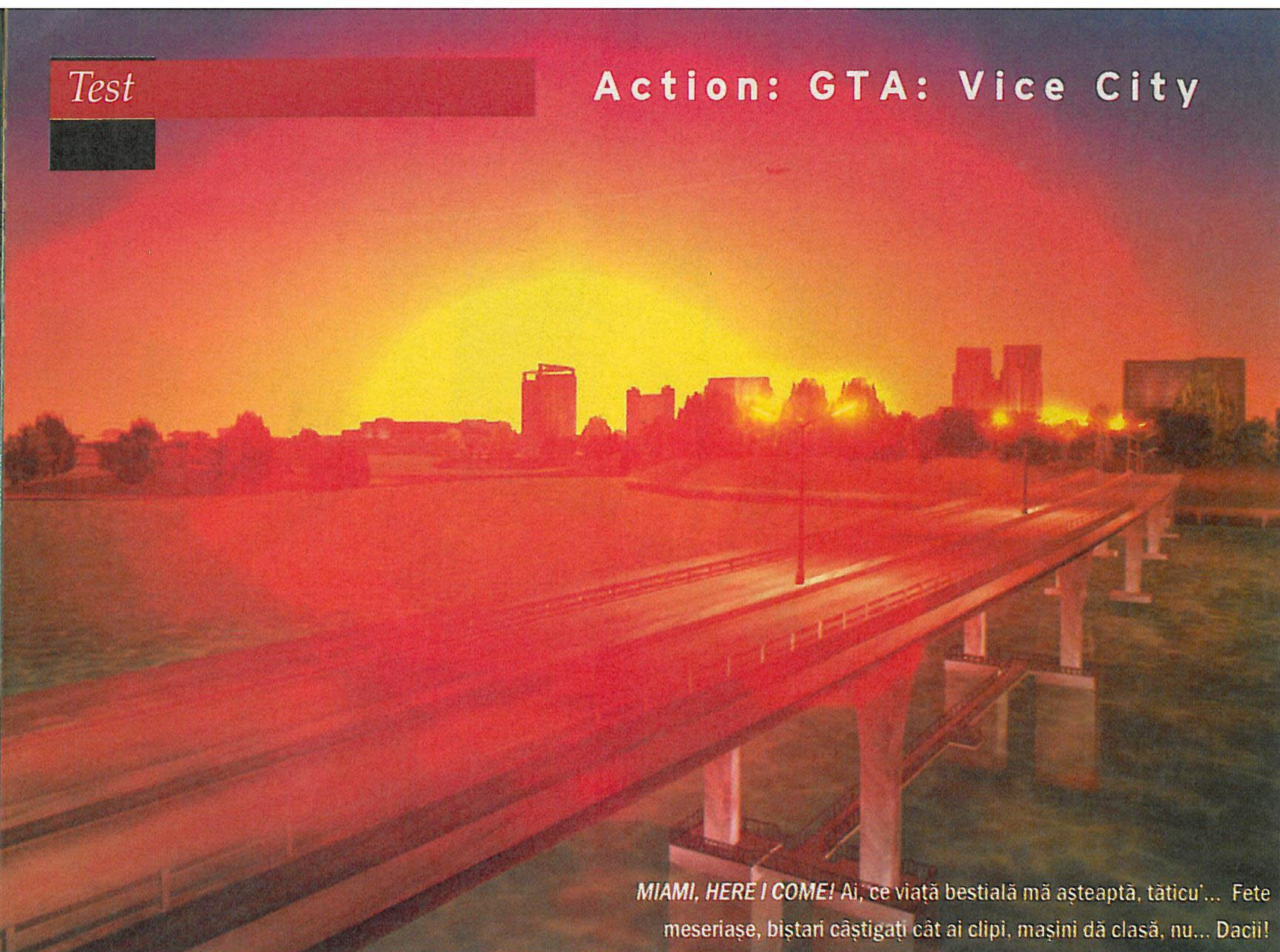
Schimbare de joc, schimbare de loc, schimbare de erou. Poți uita Liberty City, dar pregătește-te să descoperi un nou oraș, mai mare și mai înșorit, care poartă numele de **Vice City**. **GTA** este un joc în care domnesc furtul, corupția, crimele și limbajul de mahala. Crezi că **Vice City** se abate de la regulă? În 1986, Tommy Vercetti, proaspăt ieșit de la "naftalină" (a se citi bulău), se și trezește într-o situație existențială delicată atunci când, o afacere pe care trebuia să o rezolve pentru boss-ul său ia o întorsătură deloc plăcută, din care Tommy iese cam șifonat, pierzând biștari și niște ierburi. Cu un așa demaraj, inutil să mai precizez că **Vice City** se înscrie rapid

(după chipul și asemănarea lui **GTA 3**) în linia mirificului politically incorrect, în care Tommy este orice altceva decât un îngeraș și trebuie să-și adjudece iertarea supremă a boss-ului și să facă rost de banii de care a fost fraierit și de coke și, în treacăt, să mai lichideze și (i)responsabilii pentru acest fiasco. În **GTA: Vice City** te simți ca acasă: sistemul de joc nu s-a modificat deloc. Trebuie să faci biștari și să anchetezi. Ești tot atât de liber în ceea ce faci și trebuie să înnozi o cantitate enormă de contracte pe tot cuprinsul imensului **Vice City**. Job-urile pe care va trebui să le faci sunt, bineînțeles, destul de certate cu moralitatea. Între acestea, va trebui să lichidezi un

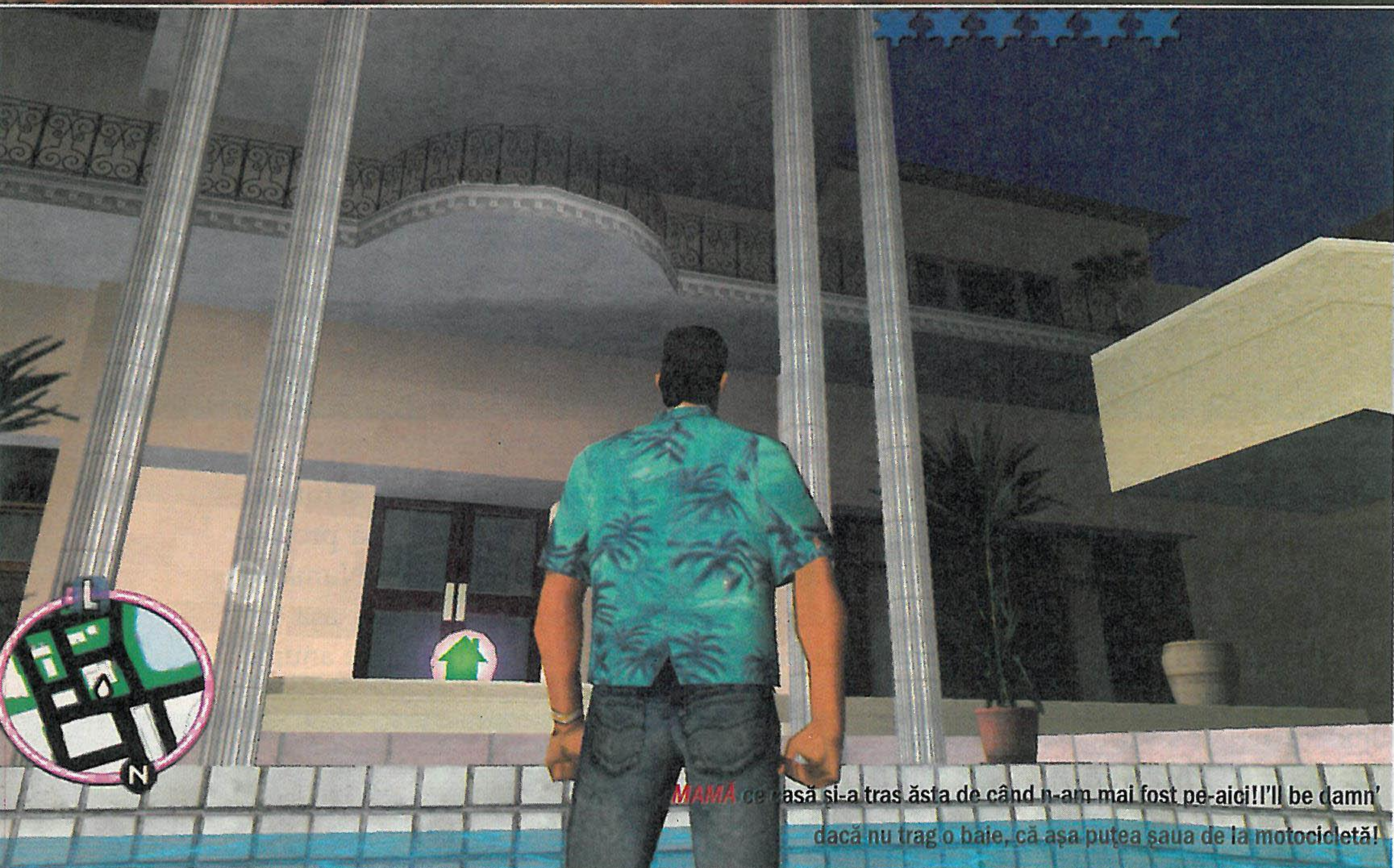
datornic care este cam lent, să ucizi un martor sau să furi un tanc! Nu te poți plânge: ai toate mijloacele ca să procuri parale și să închei cât mai multe contracte. Numărul misiunilor pe care le poți îndeplini este tot așa de halucinant. Ca înainte, tot tu ești cel care decide ce anume



CE FACI MĂ? Știi cine-s io, mă? Faci pe prostu' da? Băiatu', când vorbesc cu tine nu mai claxonezi și nici nu te scarpini pe la bermude!



MIAMI, HERE I COME! Ai, ce viață bestială mă așteaptă, taticu'... Fete meseriașe, biștari câștigați cât ai clipi, mașini dă clasă, nu... Dacii!



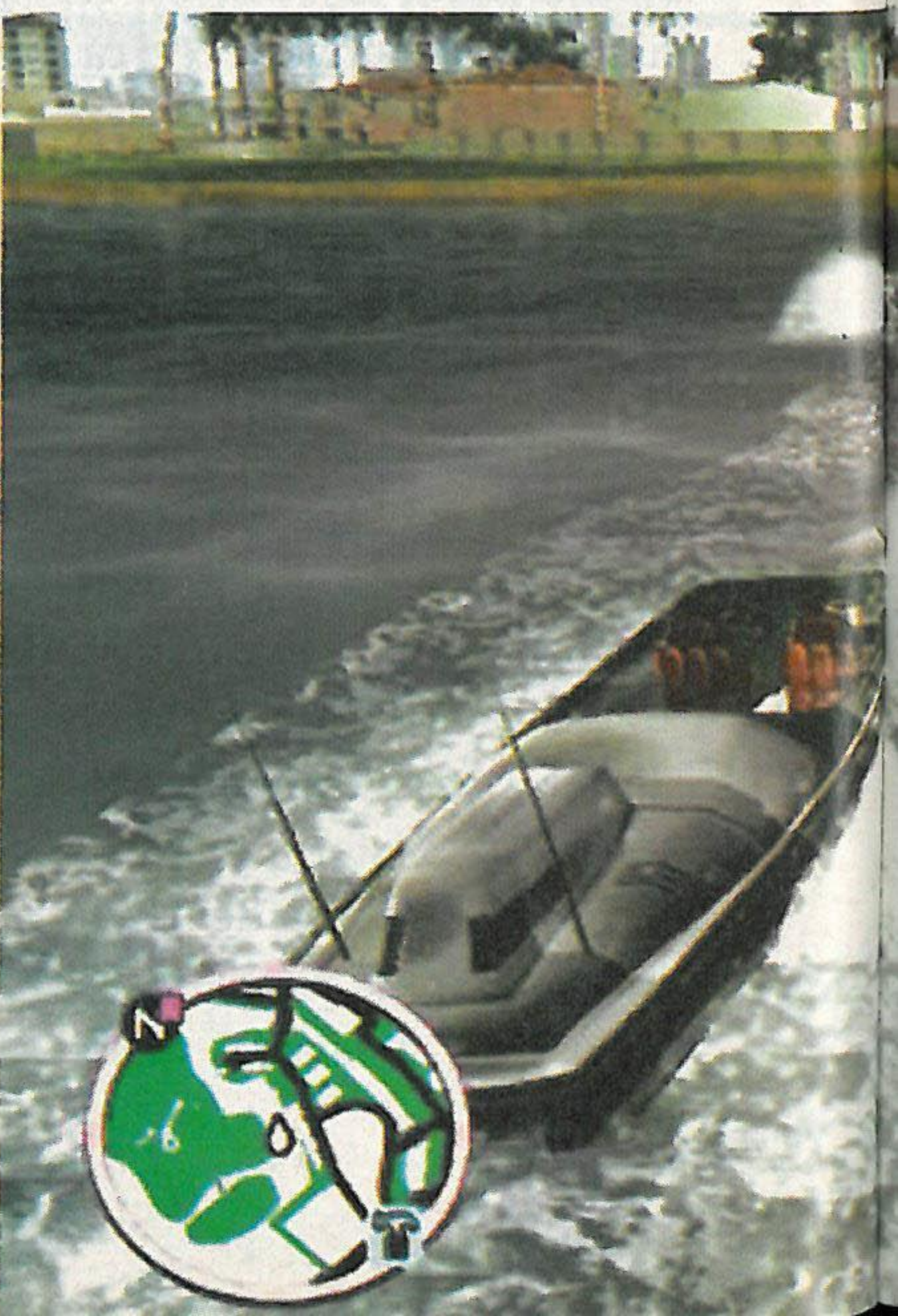
MAMA ce casa si-a tras asta de când n-am mai fost pe-aici!!'l be damn' dacă nu trag o baie, că așa putea șaua de la motocicletă!



HAI BASTANE coboară până nu te fac capotă! Tu ce te uiți, mă? Vezi că imediat te fac salam sășesc: d-ăla cu bulion că-i mai bun!

și când să facă. Gusturile în materie de mașini îți sunt lăsate să zburde pe hartă după bunul-plac: poți fura absolut orice vehicul, inclusiv cele pe două roți, chiar bărci sau elicoptere. Este una dintre marile inovații ale acestei părți. Sigur că, în buna tradiție GTA, vehiculele sunt variate și comportamentul lor pe stradă diferă vizibil. Acest gameplay puternic, care mizează totul pe libertatea de acțiune este cel mai mare atu al titlului.

Dar și atmosfera jocului contribuie enorm la reușita lui Vice City. Anii '80 sunt redați cu un feeling aparte, decorurile se lăfăie într-un stil care cadrează perfect cu epoca. Sulfuroasa Miami Beach se manifestă printr-un soare care-și face simțită prezența și care se reflectă pe pretențioasele Ferrari de culoare roșie. Și personajele sunt în ton cu atmosfera, toate fiind dotate cu o personalitate foarte puternică și costume... ahem, anii '80, ce mai! Cred că e mai bine să te las să descoperi singur toate detaliile epocii, te asigur că ai distracția garantată. Pe cât de solid este în designul său, jocul lui Rockstar are și o coloană sonoră cum nu ai ocazia să asculți la vreun





OUPS! Te pomenești că ți-ai uitat frâghia acasă!? No problemo, am văzut io în Terminator' că poți sări. Hasta la vista baby, eu am zburat!

radio. Dialogurile sunt excelente, demne să facă parte din scenariul unui film cu mafioți. Încă o dată, atmosfera este asigurată și, dacă mai ții cont de numeroasele radiouri pe care le poți asculta atunci când ești la volan și care-ți gâdilă cât se poate de plăcut auzul cu piese originale ale lui Michael Jackson, Ozzy Osbourne, Koole and the Gang sau Kim Wilde, cred că îți imaginezi cum s-ar putea să-ți petreci o parte din vacanță! Deh... gustibus. Băieții de la Rockstar reușesc să-ți alunge mohoreala cuibărită în mimică după o mulțime de jocuri, care mai de care mai proaste, apărute în ultima vreme. Gameplay beton, univers GTA solid: Vice City se mai poate

mândri și cu o durată de viață enormă, misiunile fiind ireal de numeroase (la acestea le adăugăm și pe cele ale poliției, ambulanțe și faimoasele 100 de pachete). Îți vine greu să te plângi de ceva la acest joc. Poate singurele regrete ar fi unele tehnice. Dacă designul este splendid, modeling-ul este cam sumar și animația destul de rigidă, ceea ce-i conferă uneori lui Tommy o alură un pic ridicolă.

La urmaurmei, toate acestea nu au nici cea mai mică importanță: Vice City este un succes care are o clasă peste înaintașul său, fiind mai distractiv prin atmosfera fantastică pe care o degajă pe întreg parcursul său. Hmm, anii '80 au fost prea frumoși!



OPINIE

CIPRIAN COROIANU



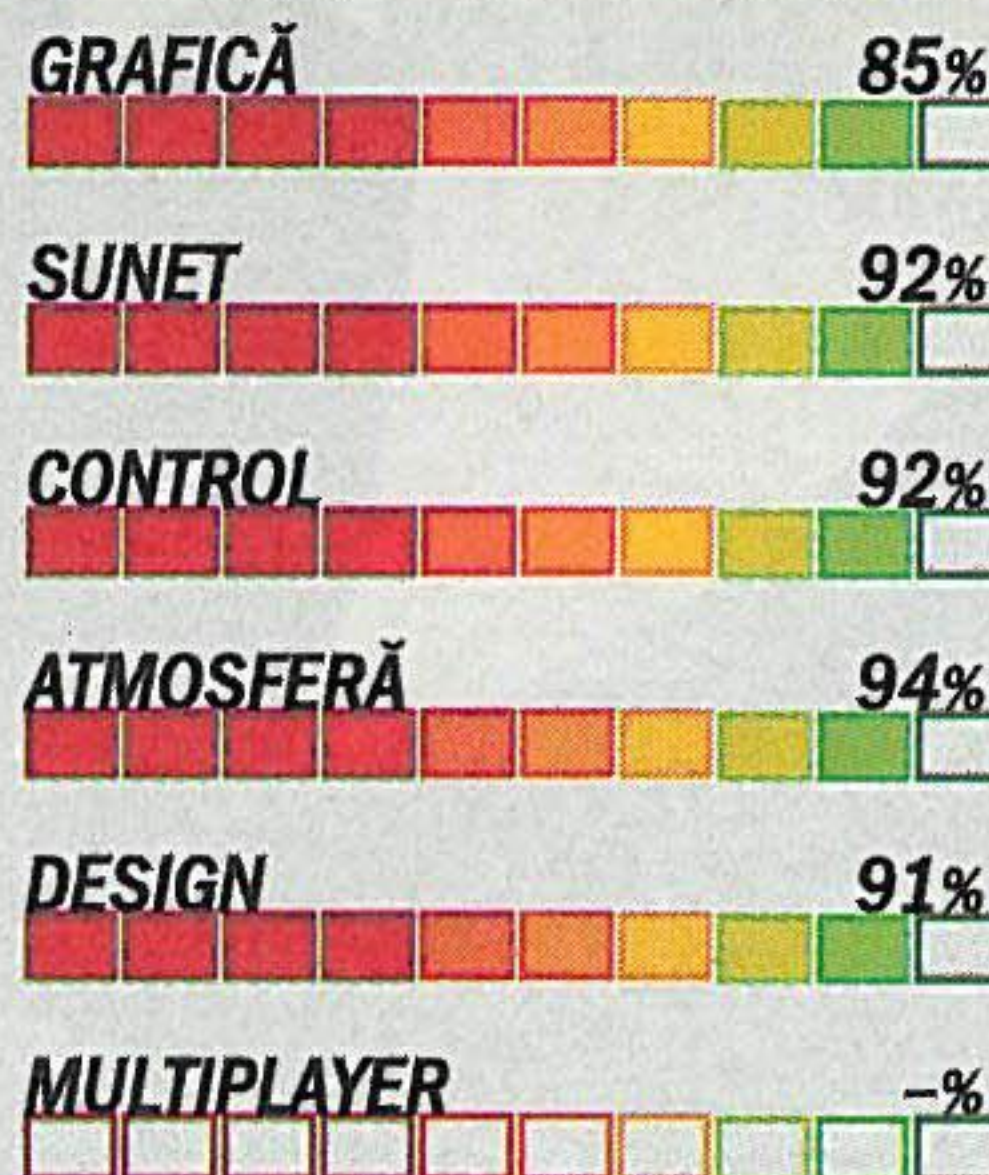
Grand Theft Auto : Vice City e un adevărat killer, care nu face altceva decât să confirme statutul său de joc de cult.

Cu numeroasele sale vehicule, scenariul bine pus în valoare și misiunile care dau pe dinafară de originalitate, Vice City este mai distractiv decât ilustrul său model. S-ar putea ca unii să mormăie din nou la adresa violenței gratuite, a bățăilor și crimelor care pot să apară la tot pasul. N-au decât să se liniștească cu alte genuri de jocuri, habar n-au ce pierd! GTA: Vice City are ceea ce majoritatea jocurilor apărute în ultimii ani au uitat că există: reușește să amintească tuturor că cel mai important lucru pentru un joc este distracția pe care o oferă și că ceilalți factori nu trebuie să existe decât pentru a servi gameplay-ul.



Punctaj

GTA: VICE CITY



91 %

PRODUCĂTOR
Rockstar

DISTRIBUTOR
Best Computers

PREȚ
cca. 35 euro

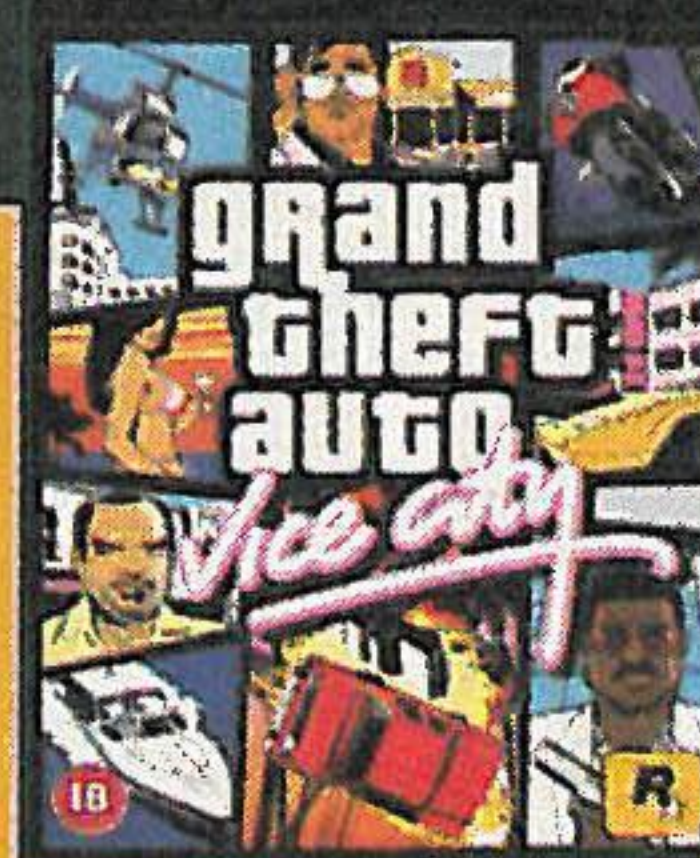
NECESAR
CPU 500 MHz
256 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

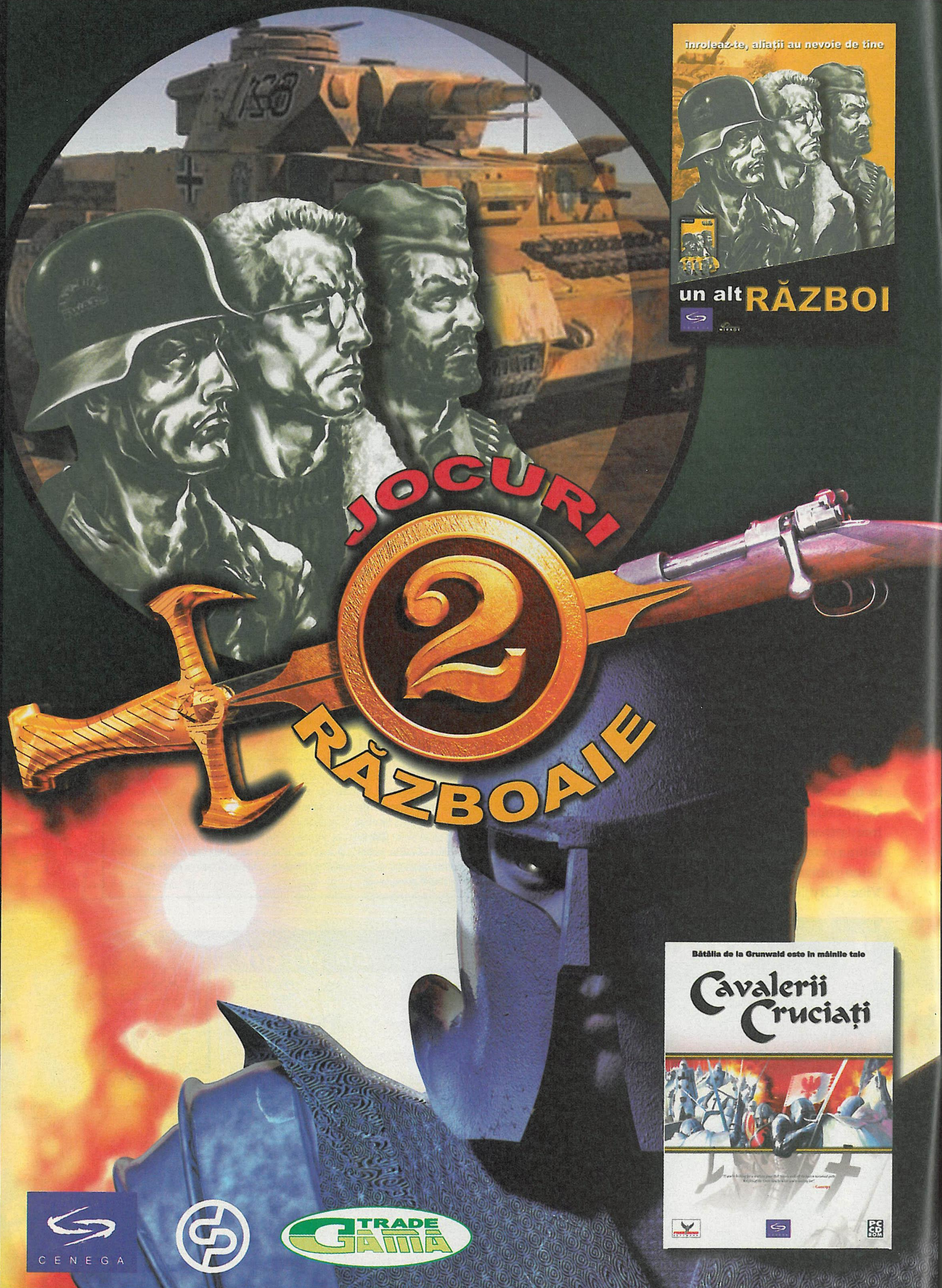
- + Atmosferă excepțională
- + Orașul este imens
- + Muzica anilor '80
- Control complicat al elicopterului

PC CD-ROM



RECOMANDAT
CPU 800 MHz
512 MB RAM

VÂRSTĂ
De la 16 ani



Inroleaz-te, aliații au nevoie de tine



un alt **RĂZBOI**



JOCURI

2
RĂZBOAIE

Bătălia de la Grunwald este în mâinile tale

**Cavalerii
Cruciați**



STRATEGIE

CUPRINS

Tropico 2: Pirate Cove64

Master of Orion III.....66

Lider.....68

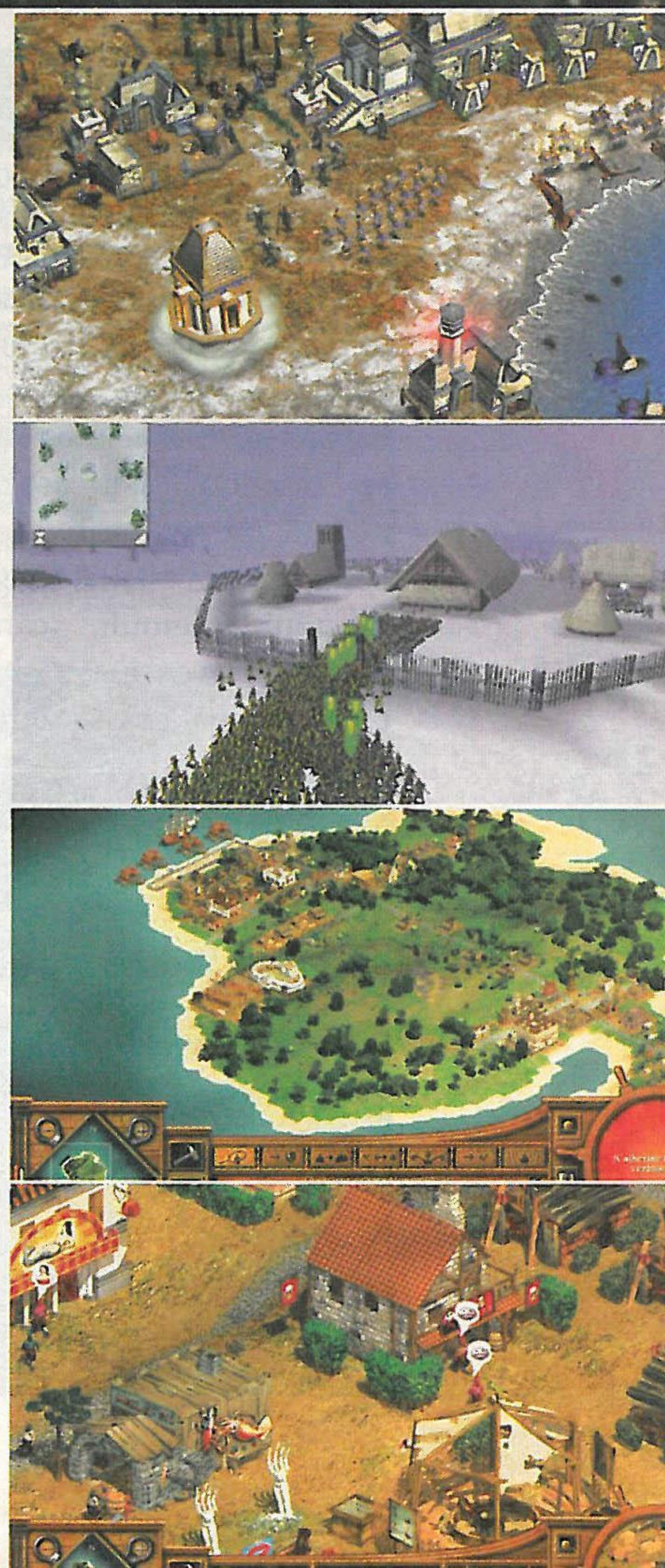
Strategii ascunse

Ediția a noua a Electronic Entertainment Expo (E3) de anul acesta a fost mai mult decât săracă în jocurile care reprezintă genul nostru preferat. Stelele de general au ajuns să poposească pe umerii... add-on-urilor! Singura consolare este că acestea sunt – toate – de calitate. **Warcraft III: The Frozen Throne** și-a prezentat hăinuța, în care se simte atât de

bine, cu larghețe: au fost o mulțime de screenshot-uri, mai mult, Tronul Înghețat nu putea fi insensibil la căldura de afară și s-a topit, la scurt timp după E3 într-un Gold de toată frumusețea. Cel de-al doilea add-on care a făcut senzație a fost cel al lui **Age of Mythology**, pe nume **The Titans**, care s-a prezentat cu imagini și un video. Pe lângă **Etherlords 2** și **Homeworld 2**, o ciosvântă serioasă și-a rupt și **Commandos 3: Destination Berlin**, care își va porni marșul spre Berlin în toamnă și sub cele mai bune auspicii, chiar dacă realizat

de părinții lui – frații Perez. Jocul care a lăsat însă cea mai bună impresie a fost **Rome: Total War**, care va aduce noutăți cu carul în gameplay-ul universului **Total War** și a cărei avanpremieră îmi place să cred că ați citit-o deja. Ei, ce ziceți? Cam săracă împărăția noastră... Ar trebui să schimbăm ceva în strategie ca să meargă lucrurile? Aveți răbdare până la numărul viitor, când veți vedea ce poate să însemne un **Rise of Nations** în peisajul RTS actual.

MIMOZA
LUDICA





Tropico 2: Pirate Cove

Ahoy, mon capitain! Pirații sunt mulțumiți, iar corăbiile sunt gata de luptă.

Orдонаți! Tropico 2, sau de la El Presidente la Pirate Lord

Vărul renegat al lui Fidel Castro a îmbătrânit. Încovoiat de povara anilor grei de dictatură, el a lăsat treburile insulei pe mâinile fiilor. Și-a aprins taticos o havană și, ca orice moș care se respectă, și-a așezat nepoții pe genunchi să le spună o poveste... Dragii moșului, demult, când Europa n-avea încă habar ce înseamnă comunismul,

când Caraibele erau încă ținuturi nestăpânite și când Che Guevara nu era nici măcar vreun proiect în capul cuiva, atunci, strămoșii noștri pirați, bravi urmași ai lui Pizzaro și Cortez, erau stăpânii cruzi ai acestor mări.

Bănuind dinainte la ce erezii liberale vor ajunge indivizi ca Adam Smith, bătrânii câini de vânătoare marină controlau autoritar

economia insulară, cu o mână 2D total vizibilă de pe orice monitor. Servicii bazate pe industrie, la rândul ei susținută de agricultură, toate erau la degetul lor mic. Plantații de porumb, banane, papaia, tutun și trestie de zahăr care alimentau fabricuțele de tutun, de rom sau patiseriile, minele de unde se extrăgea fierul care era transformat mai apoi în săbii, muschete, tunuri și în mai tot ce-i trebuia unui pirat, șantierelor navale unde se meștereau sloopuri, brigantine și galeoane atât de necesare pentru prădăutul naval, toate cădeau în grija lordului piraților. Ei bine, dragii moșului, această infrastructură economică nu costa mai nimic pentru că atât în construcții, cât și în producție lucrau sclavii-pradă din raidurile pirateresti, puternic motivați de bicele care le șuierau pe spate, de mâinile de mort care fășneau din pământ și de scheletele ambulante care beau o bere la terasă. Totuși, cum lucrurile nu se nasc din nimic, trebuia asigurat mai întâi lemnul, resursa de maximă necesitate în orice economie tropicală.

Principalul rol al acestei protoeconomii nu era însă cel de a aduce verzișori la bugetul de stat. Nu, serviciile trebuiau să țină mulțumită și ocupată piraterimea din subordine care, altfel, își putea manifesta public indignarea prin crime, nesupunere sau chiar putea pune la cale o lovitură de stat. Astfel, acum dragii moșului puneți degetele în urechi, conștiința încărcată cu măcelurile din ajun putea fi lesne distrată de o bere la tavernă, de un pariu la luptele de câini și de o scurtă vizită la bordel – pentru pirații de rang inferior, sau de un rom, o havană și un pot câștigat la





SĂ BEAU O BERE sau să vizitez o curtezană? Amândouă!

CORĂBIILE SUNT GATA DE ASALT

GALLOWS

ruletele cazinourilor plus o vizită la curtezanele aduse de peste mări și țări pe bani grei – pentru ofițeri și alte capete luminate.

Banii, dacă nu toți, cel puțin 75% din PIB, veneau pe calea cea mai comodă pentru un lup de mare: pirateria. Dacă erau mulțumiți și le promiteai și o parte din pradă, pirății noștri cu căpitanul în frunte se îmbarcau într-unul dintre cele șase tipuri de corăbii și plecau bine-mersi la produs. În funcție de mărimea vasului și de numărul de arme, pe care dacă nu puteai să le produci le cumpărai de pe piața neagră, și în funcție de ordinele pe care le dădeai, subalternii se întorceau cu comori mai mari sau mai mici, arme și sclavi necesari unei economii în dezvoltare. Bineînțeles, dacă aveai bafta să nu se întoarcă, atunci adio corabie; totuși de căpitanul respectiv nu scăpai, acesta încăpățânându-se să înoate înapoi cale de n leghe marine.

Spre deosebire de conturile noastre din băncile elvețiene sau de camioanele cu miliarde gata de plecare în caz că se supără Unchiul Sam pe noi, strămoșii noștri își îndesau partea leului în peșteri cu

intrări în formă de craniu în care, al naibii, nu ducea capul pe nimeni să caute. Politica, dragii moșului, aceeași tanti versată și pe atunci, nu era deloc de neglijat. Un tratat cu o mare putere precum Spania, Anglia sau Franța pe colo, un edict de eliberare a prizonierilor pe ici rezolvau multe chestii, fără vărsare de sânge. Marile puteri îți puteau oferi chiar ajutoare materiale în schimbul apărării intereselor lor în zonă. Pe de altă parte, o flotă rău-voitoare te putea lăsa repede fără insulă dacă nu dispuneai de forturi și corăbii masive cu care să te aperi.

Strămoșii noștri, dragi nepoței, se pricepeau chiar mai bine decât noi la artele frumoase. Lumea lor, fie ea și 2D, era mai detaliată decât a noastră, iar în muzică erau ași. Melodiile caraibiene cu texte care preamăreau pirateria în trei limbi răsunau cât erau insulele de late. Interfața cu care operau ei era asemănătoare cu a noastră, dar parcă era mai clară și mai ușor de folosit. Bătrânii lupi de mare își puteau alege un mod de a trăi dintre cele pe care le aveau la dispoziție. Fie se înhămau la campania întortocheată în 16 misiuni,

fie interpretau unul dintre cele nouă scenarii de dificultăți diferite, fie își personalizau întreaga viață pornind de la avantajele insulei și până la trecutul, calitățile și defectele lor ca lorzi ai pirăților; asta în caz că nu alegeau una dintre cele 16 personalități predefinite. Din păcate, prin secolul al XVII-lea nu se auzise încă de multiplayer.

Ei, dragii moșului, asta a fost povestea lupilor de mare. Dacă mă vor mai ține bătrânețile vreun an de zile și nu m-o scleroza între timp, tot regresând în amintire am să vă spun, probabil, legenda lui Magelan, a lui Cortez, a lui Columb sau a mai știu eu a cui... Până atunci, vânt la pupa!

OPINIE

SILVIU MUNGIU

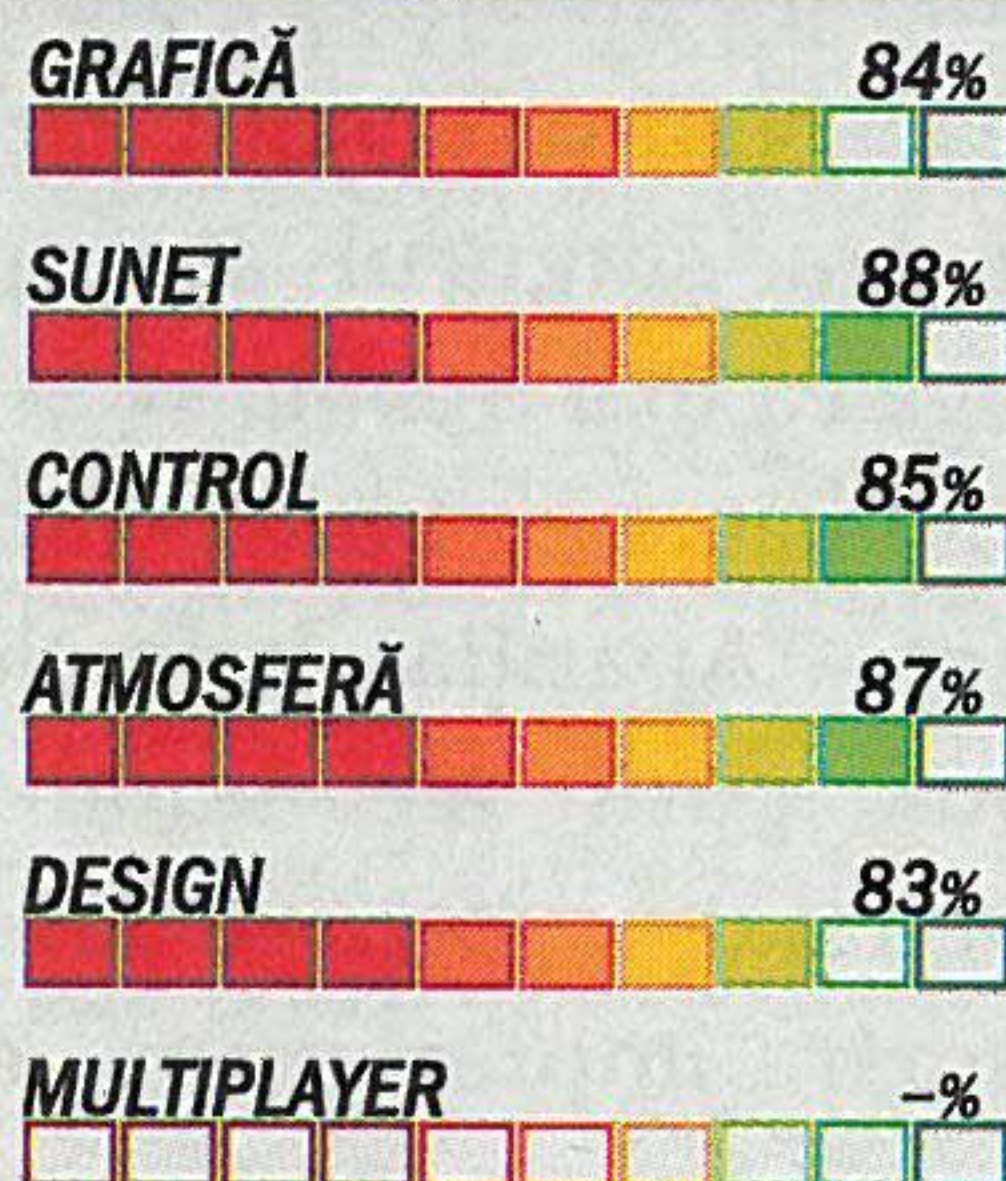


Moștenirea Tropicó purtată în trecut: o idee interesantă. Tropicó 2: Pirate Cove readuce în prim-plan complexitatea economiei caraibiene din titlul precedent.

Însă tot calvarul infrastructural prin care trebuie să treci pentru obținerea unor produse finite este acum orientat spre un scop unic clar: buna funcționare a unei comunități pirateresti care își câștigă existența din raiduri maritime. Prada din piraterie, politicile interne și externe, replicile supușilor și ale sclavilor și, deloc în ultimul rând, coloana sonoră variată sunt sarea și piperul jocului. T2 oferă satisfacții atât celor care au jucat primul Tropicó, cât și începătorilor, gameplayul fiind ușor de înțeles. Distracție garantată.

Punctaj

TROPICO 2



85 %

PRODUCĂTOR
Frog City Software

DISTRIBUITOR
Gathering

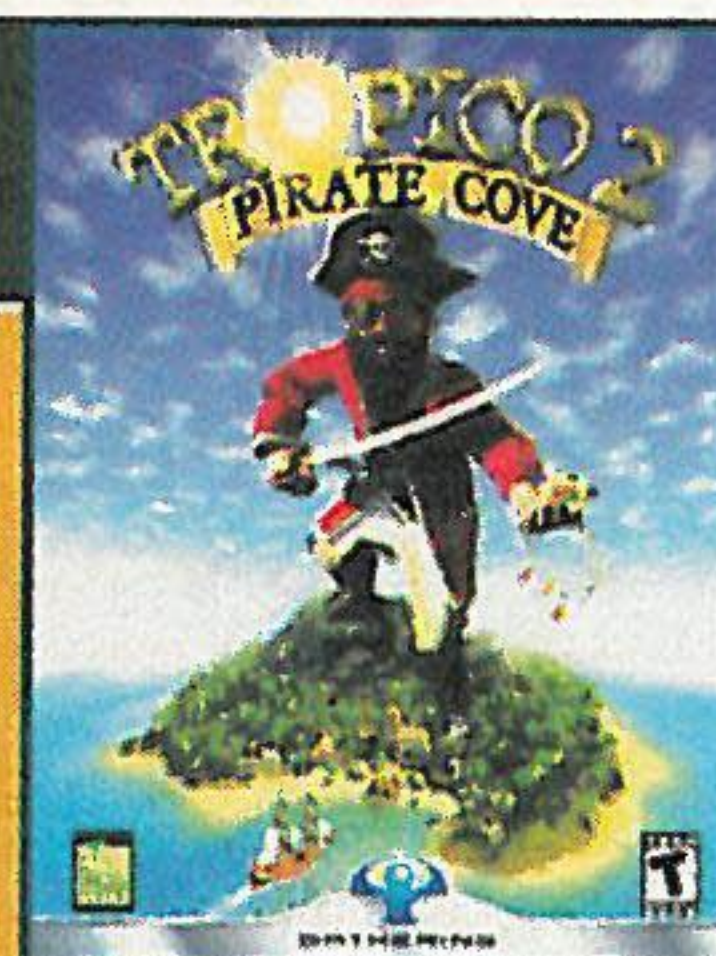
PREȚ
cca 39 euro

NECESAR
CPU 500 MHz
64 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Concept original: pirateria dă satisfacții
- + Gameplay distractiv
- + Coloană sonoră excelentă
- + Complexitatea economică



RECOMANDAT
CPU 2000 MHz
256 MB RAM

VÂRSTĂ
De la 12 ani



Master of Orion III

După așteptări de dimensiuni galactice, a sosit și momentul să ne probăm abilitatea în cursa pentru cucerirea galaxiei. **Dar oare Infogrames a găsit strategia învingătoare în competiția jocurilor de acest gen?**

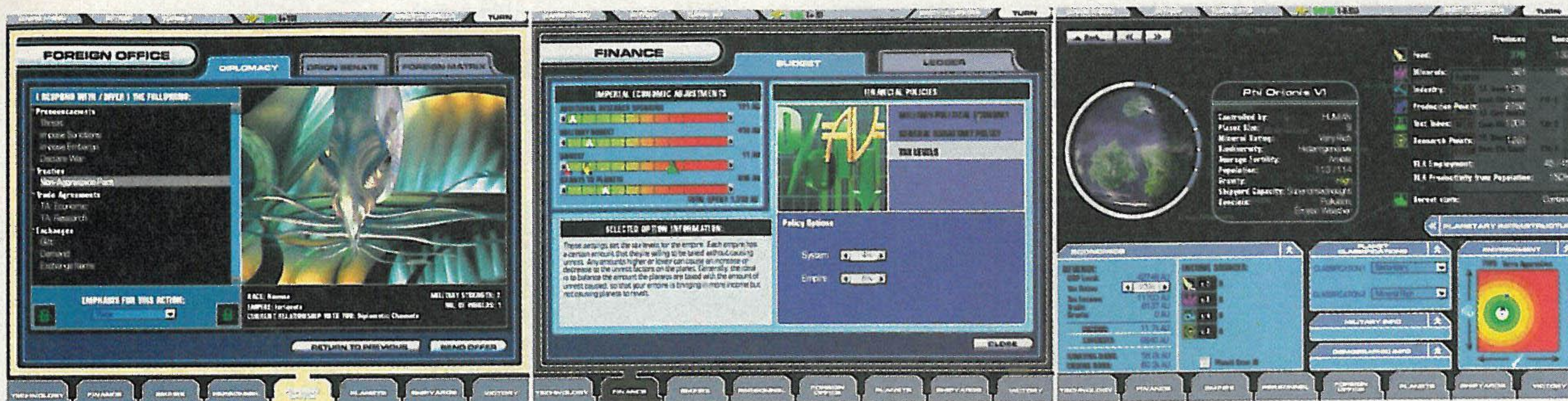
Saga **Master of Orion** s-a urnit în secolul trecut, pe la începutul anilor '90, o dată cu preistoria PC-ului. **Star Lords** a fost primul, kilometrul zero al seriei, și părea mai ceva decât un joc de ultimă generație comparativ cu anii '80. Pentru prima dată apărea ideea

unui joc de cucerire și civilizație spațială, care oferea un câmp de joc atât de vast încât aproape că te dezorienta! Numeroase rase dotate cu resurse și caracteristici diferite se înfruntau pentru supremația asupra galaxiei Orion. Aveai o libertate de acțiune totală și puteai alege tactica ideală pentru cucerire. Forța nu era singurul atu, pe lângă ea mai trebuia să fii și diplomat sau bun comerciant. Apariția primelor două părți ale seriei a însemnat cucerirea unui număr impresionant de jucători care au descoperit acest univers în care i-a prins schimbarea de milenii în luptă de partea diferitelor rase rivale. Este suficientă o

privire ca să-ți dai seama că **MoO** merge în continuare pe mâna ultimului extension: numărul de rase jucabile a urcat la 16, fiecare fiind diferențiată prin calități și defecte. Rasele sunt grupate apoi pe specii: Umanoizi, Cibernetik, Surian, Ichthyosian, Etherean, Geodic, Insectoid și Harvester. Ultima dintre ele reprezintă adevărata noutate a jocului, dar și marea amenințare care va cuprinde galaxia în timpul jocului. Imperiul tău pornește de la o stea cu caracteristici asemănătoare rasei pe care ai ales-o. În scurt timp, realizezi că nu prea ai spațiu pentru scheme inutile și că totul se reduce la strategie pură.

Dând clic pe numeroasele butoane plasate la marginile inferioare și superioare ale ecranului, poți să ai acces rapid la fiecare secțiune a jocului, trecând rapid de la sectorul economic la cel politic, fără să uiți de arsenalul pe care-l ai la dispoziție sau de cercetare. Harta îți arată natura stelelor care te înconjoară și, dacă faci clic pe cele ocupate de astronave tale, ai un acces rapid la meniul planetelor prin intermediul căruia vei putea porni la colonizarea acestora. În acest punct, vei fi fericit dacă planetele respective sunt nelocuite de populații indigene. Cu trecerea timpului, vei găsi tot mai puțin spațiu pentru extinderea "spațială" și vei avea de luptat pentru supremație cu civilizații adverse. Din fericire, diplomația poate îndepărta, în acest caz,





pericolul unui război, pe cât de sângeros, pe atât de costisitor. Compunerea unei flote va avea urmări serioase asupra economiei și nu-ți poți permite, în special în primele faze ale jocului, să arunci banii pe hublou! Astfel, pentru a-ți spori influența economică, vei avea nevoie de mai multe planete, de pe care să extragi minereuri, care sunt moneda forte pentru schimburile comerciale. Ca să obții noi planete, va trebui să faci nave care să ajungă la acestea pentru a le coloniza și este clar de la bun început că nu are rost să te arunci în agresiuni gratuite și riscante, care numai bine nu îți fac. Investind în cercetare, vezi cum fructele acesteia pot fi folosite nu numai pentru beneficiile lor directe, ci și ca monedă de schimb în tranzacțiile cu celelalte civilizații. Ajunsă la maturitate tehnologică, civilizația ta va fi pregătită să facă saltul spre cucerirea de noi stele și chiar a controlului principalelor rute

comerciale, ceea ce duce la supremația galaxiei. Dar, cum bogățiile sunt întotdeauna râvnite de ochi scrutători, va trebui să le aperi prin crearea de noi arme de temut pe care să le monteze pe navele-amiral ale puterilor tale flote. Asta nu înseamnă însă că trebuie să arunci diplomația la coșul de gunoi al galaxiei. În multe cazuri poate fi singura ta carte câștigătoare; dacă te menții stabil pe plan diplomatic, poți concura la posturi de senatori ai forului lui Orion, care sunt aleși la anumite intervale de timp prin voturile membrilor diferitelor rase din joc, aceasta aducându-ți nu numai prestigiu în comunitatea intergalactică, ci și puterea de a stabili embargouri și a emana legi cu care să aduci apa la moara ta... deh, politica asta!

Master of Orion 3 calcă pe urmele ilustrațiilor precursori. Reușește însă să aprofundeze fiecare aspect gestional, chiar dacă îi lipsește total o dezvoltare grafică.

OK, e clar că, ajuns la cel de-al treilea episod, jocul a confirmat din plin inutilitatea unei grafici de ultimă oră pentru a se concentra asupra aspectului strategic, dar... mi se pare mie sau suntem în 2003? Luptele în timp real ar fi avut nevoie de o mai mare atenție atât din punct de vedere grafic, cât și din cel al interfeței. Nu poți înțelege de ce ți s-a dat posibilitatea să controlezi personal bătăliile dacă ai o interfață atât de goală și o grafică subnutrită, care nu intră în ton cu restul jocului. Tutorialul merită să fie lăsat repetent, prezentându-se ca o serie de ferestre de documentare, uneori de-a dreptul invadatoare, gata să apară dacă apeși un buton pe care nu l-ai mai încercat până atunci. Rezultatul: confuzie și frustrare că nu ai înțeles o iotă din strictul necesar pentru a putea continua. MoO 3 a vrut să pună însă accentul pe complexitate strategică, uitând că mulți jucători ar putea renunța în fața unei asemenea schimbări de macaz.

OPINIE

CIPRIAN COROIANU

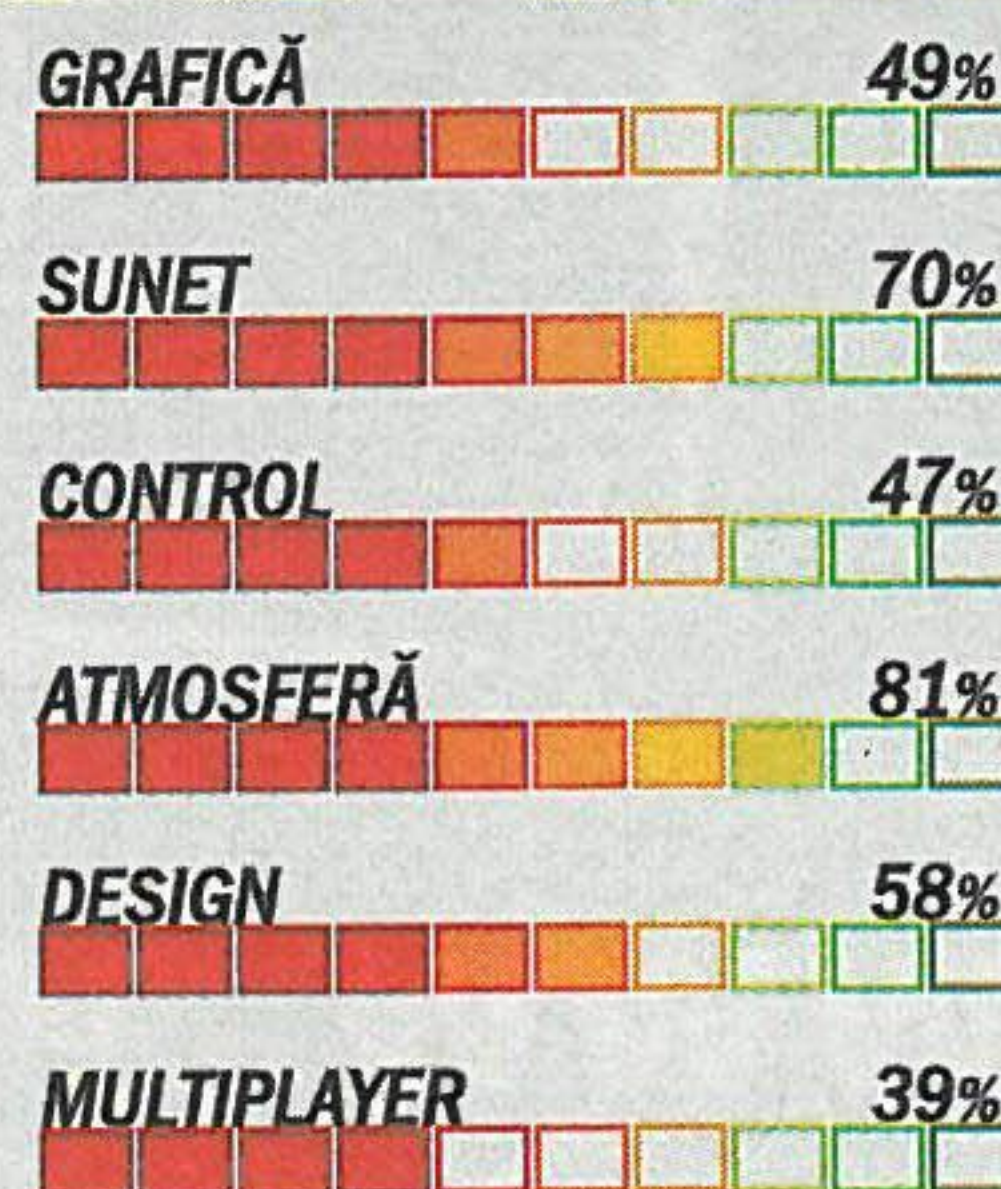


Mă consider printre cei care caută într-un joc distracție și relaxare, așa că precizia elvețiană e cam pretențioasă pentru gusturile mele.

Aspectul strategic al jocului este al naibii de îngrijit și este evident că aceasta a fost intenția producătorului. Partea grafică însă este dezolantă în sectorul luptelor, mai mult, te-ncearcă senzația că e neterminată! Cei care au petrecut nopți nedormite cu jocurile precedente nu pot totuși lipsi de la întâlnirea cu un clasic al strategiei spațiale, în care să-și pună la încercare abilitățile economice, politice și militare.



Punctaj MASTER OF ORION III



59 %

PRODUCĂTOR
Quicksilver Software

DISTRIBUTOR
Best Computers

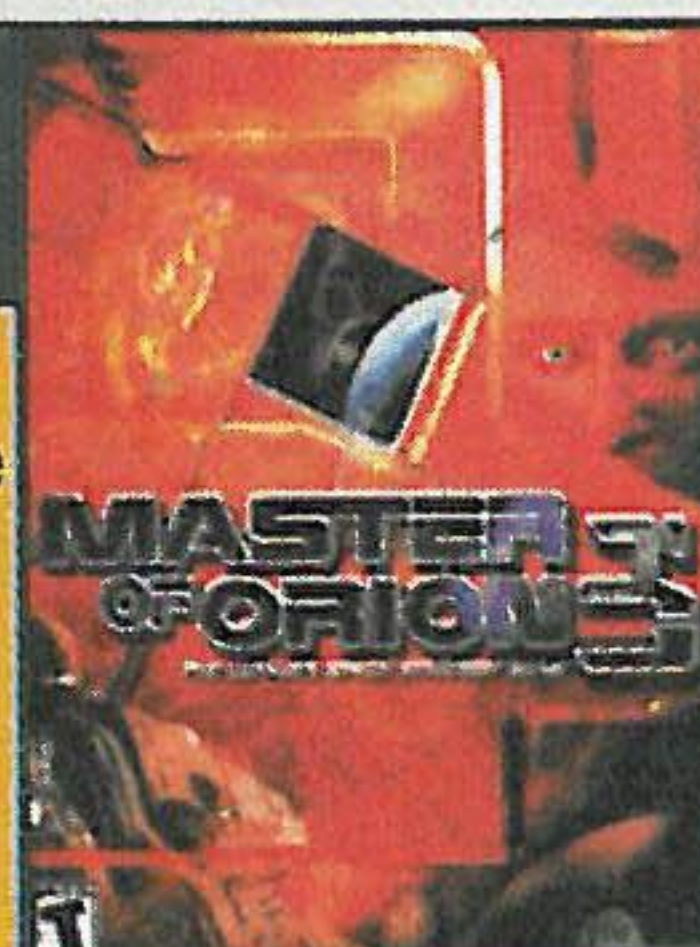
PREȚ
cca. 45 euro

NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8

PRO & CONTRA

- + Longevitate mare
- + Diplomația ca armă echivalentă forței militare
- + Deloc intuitiv
- Grafica luptelor lasă de dorit
- Tutorial incomod



RECOMANDAT
CPU 700 MHz
256 MB RAM

VÂRSTĂ
De la 12 ani



Vonceptul celebrului **Monopoly** și-a găsit o nouă transpunere în contextul tranziției noastre seculare. Spre deosebire de jocul cu adânci tente socialiste **Bunul Gospodar**, pe care-l practicam cu frenezie în copilărie (m-am lăsat de el luna trecută), "board-game"-ul **Lider** se apropie mai mult

de principiile capitaliste adoptate de corespondentul său de peste hotare. Ideea a rămas în mare aceeași: ai o planșă cu trasee pe care le poți urma, în funcție de ce îți spun zarurile, "situația financiară" sau intuiția de moment. Fiecare căsuță pe care te oprești va determina o fluctuare a capitalului sau atributelor proprii - reprezentate în joc prin patru "resurse": notorietate, educație și cultură, relații internaționale, respectiv sex și erotism. La începutul jocului vei porni cu câte 10 puncte din fiecare și cu un credit de 100 Euro acordat de bancă.

Condiția de terminare a jocului este să acumulezi un anumit număr de puncte de notorietate, cultură etc.,

proprietăți și bani. Ce cantitate trebuie să strângi din fiecare se stabilește în funcție de tipul personajului ales inițial: sportiv, politic, popular, rebel, manager, artist sau media. După ce fiecare participant și-a ales orientarea, se aliniază la start și începe azvârlirea zarului, mutarea figurinelor, inițierea de licitații sau negocierea de puncte între jucători, cumpărarea de proprietăți și plata taxei de poposire într-un câmp cumpărat de un alt jucător. Așadar **Lider** nu rivalizează direct cu tradiționalele noastre încleștări din multiplayer, însă e o alegere excelentă pentru amatorii strategiilor economice, care s-au lăsat dezlipiți cu greu de scaunele lor de acasă pentru a-și mai oxigena creierașul.

URSA BEARCĂ



www.acasa.ro

ACTION



A doua revoluție de lux

CUPRINS

Enter the Matrix.....	70
Red Faction 2.....	73
BloodRayne.....	74
Devastation.....	76
Tien.....	78
X-Men 2: Wolverine's Revenge.....	78

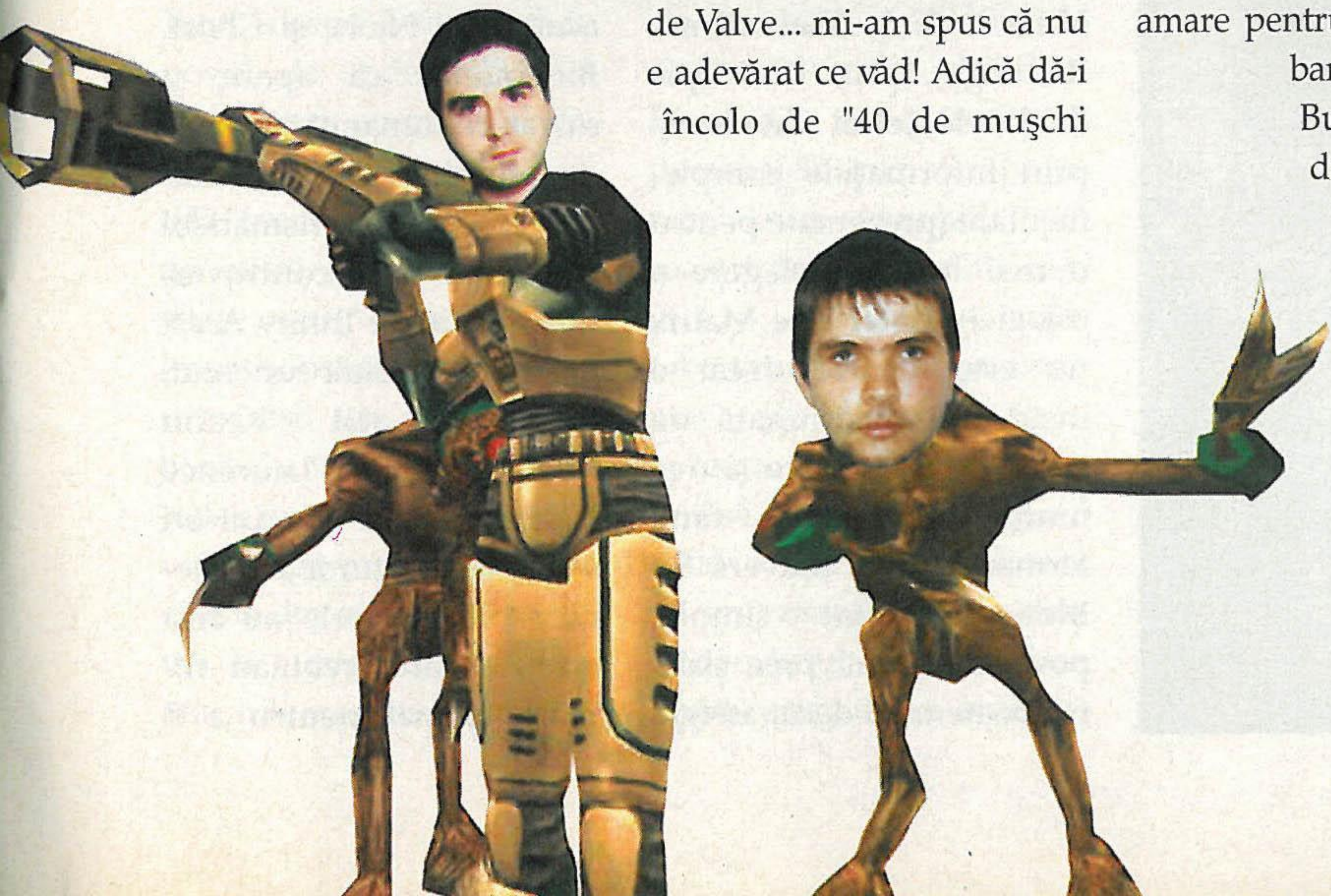
Nu mi se pare corect ce se întâmplă în redacția asta! Adică șefu' își votează în unanimitate șase pagini de **Half-Life 2**, iar eu sunt nevoit să iau în primire toate babele de la E3? Păi scuzată să-mi fie impertinența, dacă voi folosi spațiul acestui mic editorial pentru a-mi strecura și eu o opinie în privința acestei bijuterii. Mulți

au început deja să adopte expresia "**Half-Life 2** va fi a doua mare revoluție în gaming, după apariția acceleratoarelor 3dfx", dar, sincer să fiu, niciodată nu m-au atras plăcile Voodoo (aiurea! eram prea ofțicat că nu-mi permiteam și eu una). În schimb, după ce-am sfâșiat coletul în ale cărui măruntaie zăcea CD-ul cu trailer-ul HL2 de la E3 și am urmărit prezentarea ținută de Valve... mi-am spus că nu e adevărat ce văd! Adică dă-i încolo de "40 de mușchi

"faciali", pixel shaders și alte briz-briz-uri. Dar când am văzut cum se suie nenea la volan și începe să ia pe "capota" buggy-ului câte un pieton rătăcit, sau rablele ruginite care se zgâlțâie din toate încheieturile și sunt târâte încet de o rafală susținută de "gloaște" (sau ce mai scuipa și ghighigoaia aia zburătoare), au început să mi se scurgă lacrimi dulci-amare - dulci pentru că... mda, iar amare pentru că... mda, dar banii de upgrade?

Bună-i revoluția, dar și mai bună-i subvenția!

URSA BEARCĂ





Enter The Matrix

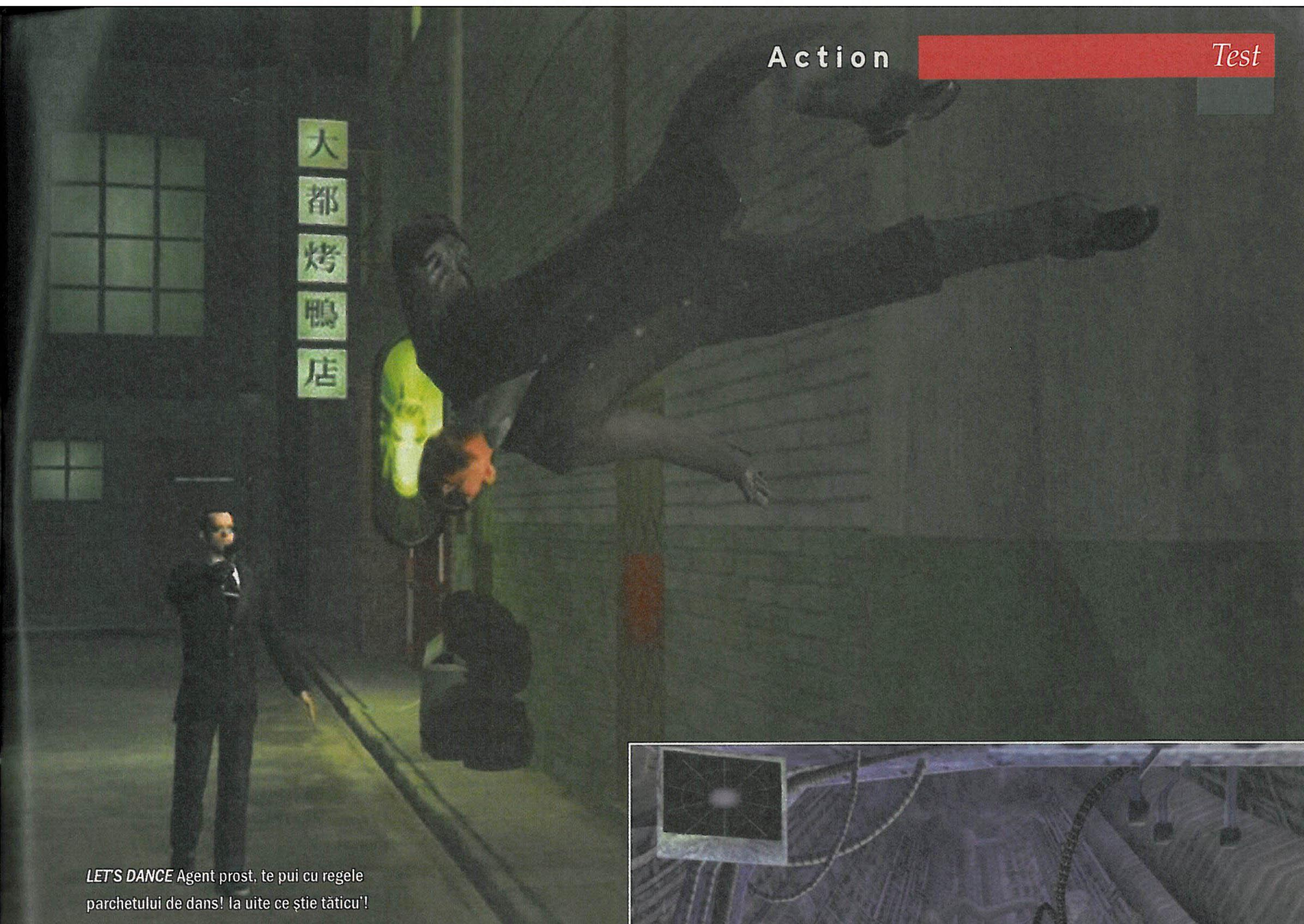
De la apariția filmului de cult Matrix Reloaded, jocul complementar, **care a debutat în aceeași perioadă cu pelicula, a înregistrat deja vânzări de peste 1.000.000 de exemplare...**

Oare chiar așa o capodoperă e jocul visat de frații Wachovski sau, pur și simplu, vânzările se datorează euforiei trezite de cele două părți apărute din trilogie? Văzând vânzările, speram la prima variantă, văzând jocul, am ajuns la cea de-a doua. Deși îi depășește pe ceilalți concurenți ai categoriei sale (vezi X-Men 2: Wolverine's Revenge), prin firul epic diferit de cel al filmelor și prin informațiile complementare (prezentate pentru o mai bună înțelegere a trilogiei), Enter The Matrix nu este altceva decât o încercare, încununată de succes, de a stoarce și mai mulți bani de la fanii fermecătorului univers SF. Motivele sunt simple: povestirea mult prea slabă nu poate trezi decât atenția

celor care s-au îndrăgostit de film sau nu au jucat altceva mai bun (cea mai probabilă cauză a uriașelor vânzări), iar gameplay-ul face din joc o mare dezamăgire pentru gamerii experimentați.

Contrar așteptărilor, nu vei putea proba costumul de călugăr postmodern al lui Neo, trebuind să mulțumești cu controlul asupra lui Niobe și Ghost. Bineînțeles că apare și salvatorul umanității alături de celelalte personaje cultice precum carismaticul Morpheus sau controversata frumusețe Trinity. Acest lucru era de mult cunoscut, deoarece atât Keanu Reeves, cât și Laurence Fishburne s-au mândrit ori s-au plâns tuturor reportierilor cât de grele au fost scenele care trebuiau filmate special pentru a fi



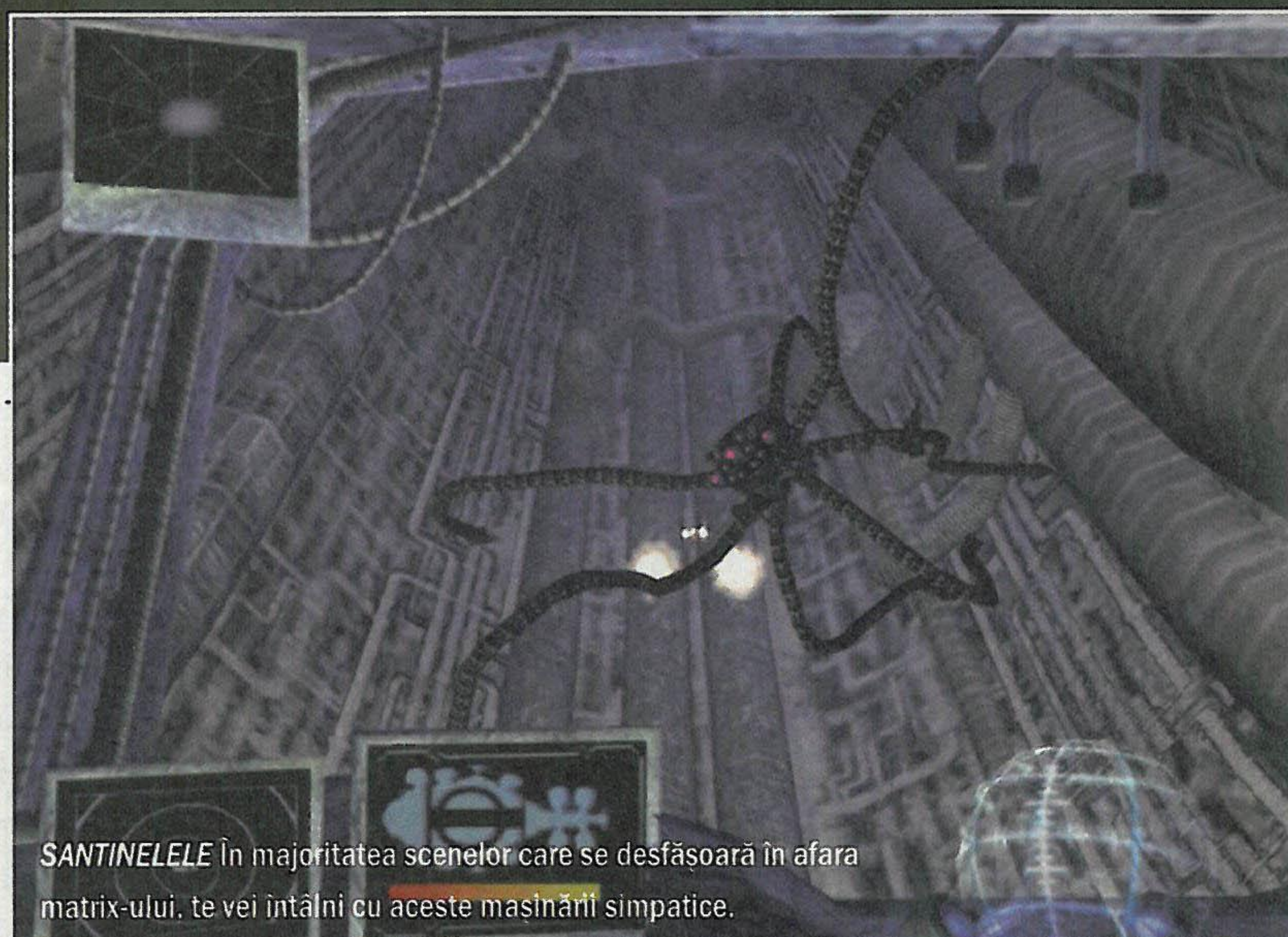


LET'S DANCE Agent prost, te pui cu regele parchetului de dans! Ia uite ce știe tăticu'!

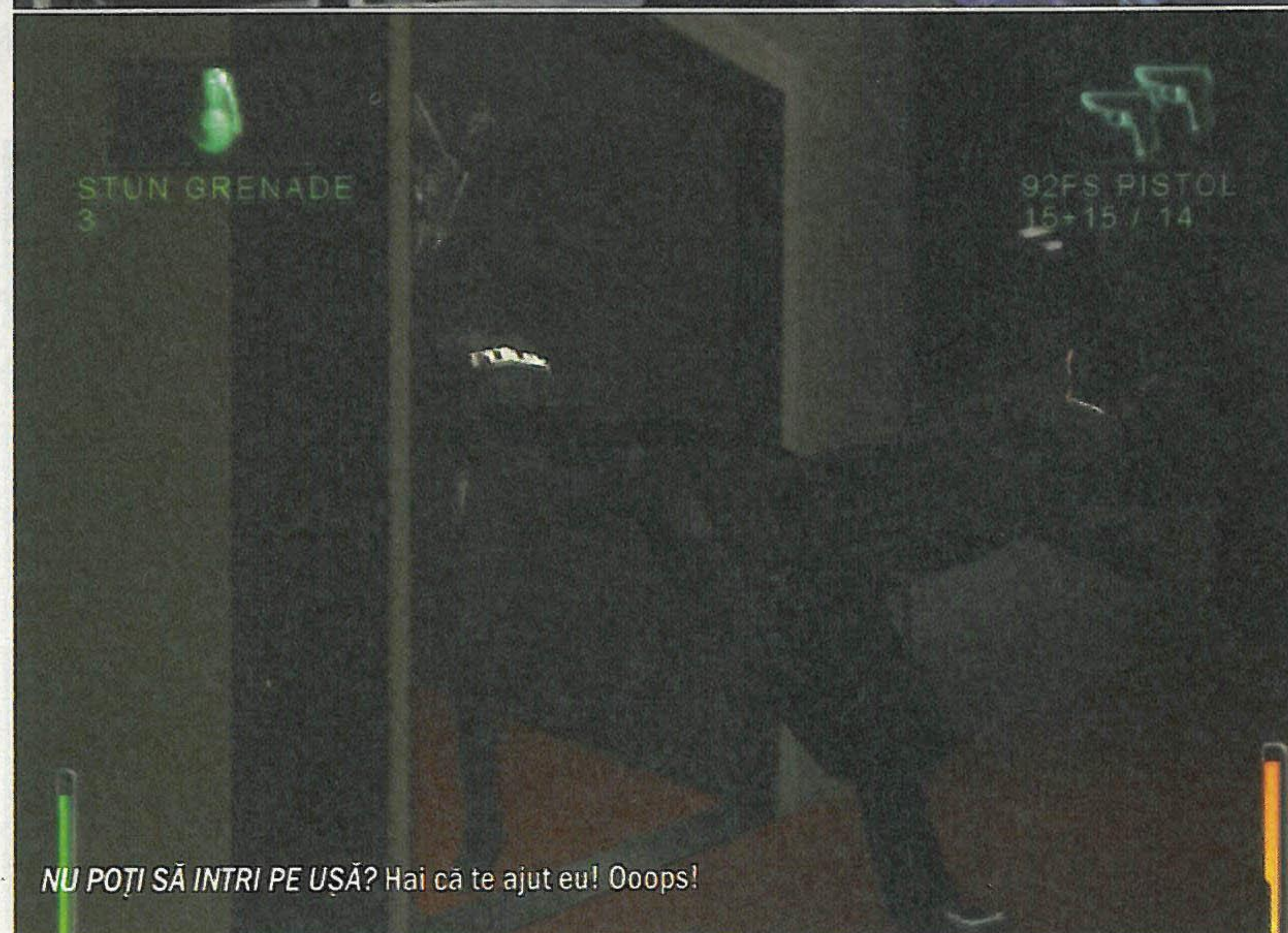
inserate în joc. Și acum urmează o altă dezamăgire: majoritatea animațiilor din joc sunt randate cu motorul grafic, scenele filmate cu actori reali fiind foarte puține și având un rol neînsemnat. Pentru ce s-or fi chinuit atât?

Povestea jocului continuă o aventură descrisă de una dintre părțile cunoscutului serial Animatrix. Totul începe într-un oficiu poștal, de unde trebuie să recuperezi anumite documente de importanță vitală. Jocul se bazează strict pe misiuni, a căror diversitate este de-a dreptul impresionantă: va trebui să urmărești un avion de la bordul unui SUV, să salvezi rebeli din mâinile agenților, vei naviga prin sistemul de canale din afara matrixului, vei fi nevoit să respingi atacurile santinelelor pro-

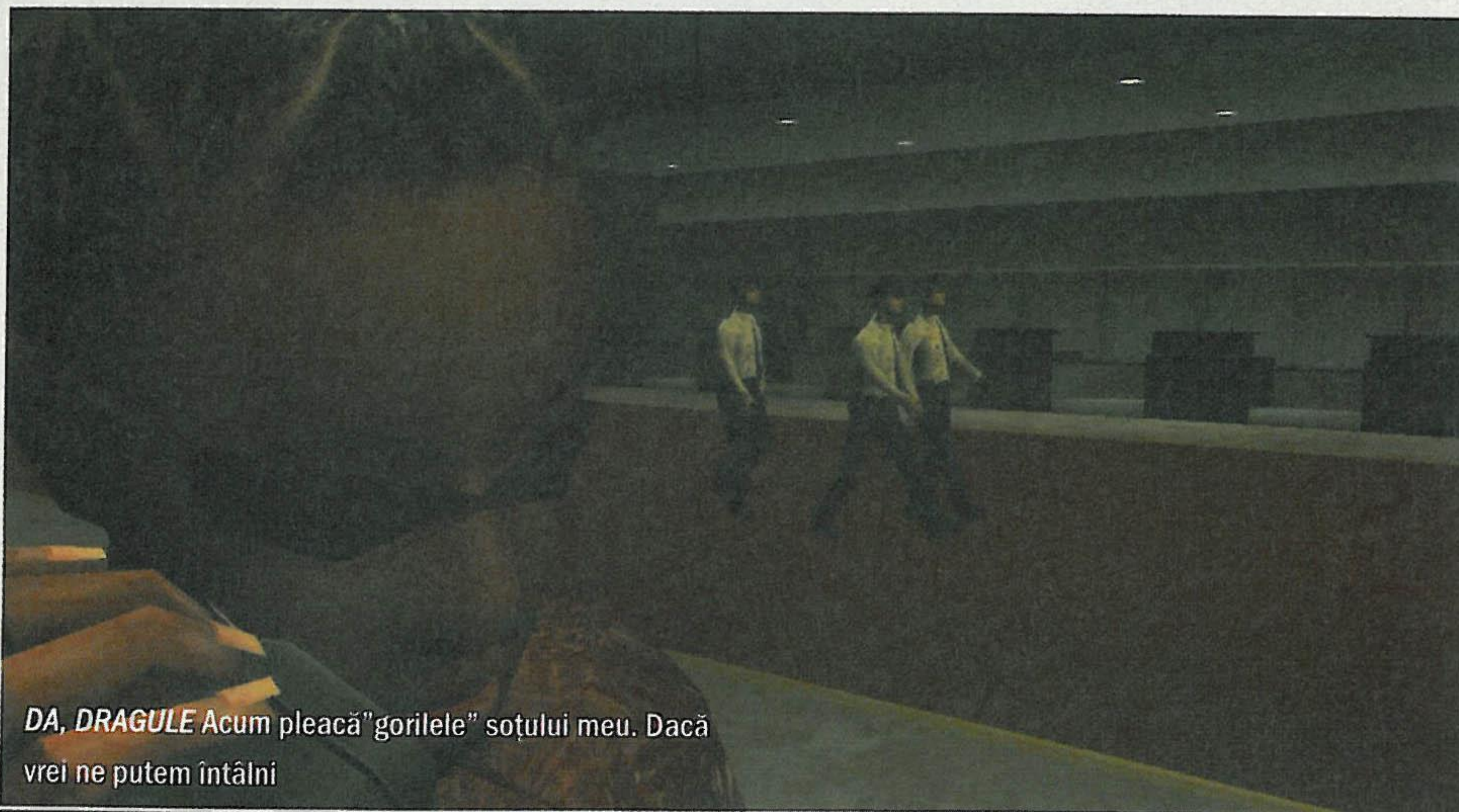
gramate să-ți distrugă vasul, iar într-una din misiuni vei arunca în aer chiar și o centrală atomică. Însă lipsa de motivare este uimitoare: obiectivele sunt schițate prost, astfel, în majoritatea timpului, nu vei ști ce-ar trebui să facă echipa ta. În plus, structura misiunilor nu este deloc echilibrată: secțiunile jocului se termină și încep foarte abrupt. Jocul nu reușește să profite de universul creat de film. Deși, din când în când, personajele tale vor putea face mici escapade, în majoritatea timpului ești închis ca într-o cutie. Libertatea ta de mișcare este atât de discretă, încât aproape că nici nu există: poți să încerci să te urci pe o scară a unei clădiri, lipsită de importanță pentru dez-nodământul misiunii, dar, după ce ai atins o anumită



SANTINELELE În majoritatea scenelor care se desfășoară în afara matrix-ului, te vei întâlni cu aceste mașinări simpatice.



NU POȚI SĂ INTRI PE UȘĂ? Hai că te ajut eu! Ooops!



DA, DRAGULE Acum pleacă "gorilele" soțului meu. Dacă vrei ne putem întâlni



înălțime, ești aruncat înapoi de o animație severă. Așa se întâmplă de fiecare dată când încerci să faci ceva, ce nu ține de misiune.

Fiind vorba de 3rd person action-adventure, luptele joacă un rol important în structura gameplay-ului. Deși paleta inamicilor este largă, cel mai mult te vei confrunta cu gărzi, polițiști sau membri ai SWAT. Delicatețuri ca celelalte anomalii, nu tocmai prietenoase, ale sistemului

sau ca înspăimântătorii agenți vor fi mai rare. Majoritatea hărților conțin tone de arme de foc, ușurința folosirii acestora reducând necesitatea folosirii artelor marțiale. O altă opțiune care s-a vrut inovatoare (deși am mai văzut ceva asemănător în *Max Payne*) este așa numitul "focus meter". Când acest indicator atinge un anumit nivel, personajele pot executa diverse scamatorii: se pot feri din calea gloanțelor, pot încetini timpul (hmm, unde am mai văzut așa ceva), se pot urca pe pereți sau pot să execute sărituri incredibile. Din păcate, acestea sunt total lipsite de rost, deoarece, din cauza lipsei aproape total a AI-ului, câteva lovituri sunt arhisuficiente pentru a ușura oponentii de traiul apăsător din sistem. Vorbind de adversarii retardați mintal, să nu vă mirați când aceștia se vor bloca prin pereți sau în fața diferitelor obiecte! Degeaba e greu să deschizi o ușă ori să ocolești o masă! Un alt minus: dacă stai nemișcat un minut sau două, sănătatea ți se încarcă la maximum.

O opțiune într-adevăr inovatoare este așa numitul hacking. Folosind această opțiune ți se deschide o fereastră asemănătoare cu DOS-ul de odinioară, în care cu ajutorul câtorva comenzi simple poți hăcui întregul sistem. Ca rezultat vei putea afla informații suplimentare despre

personajele din film, vehiculele și armele din joc, vei putea vedea puținele filme care nu au fost randate și vei avea șansa de a-ți pregăti pachetele cu bunătați pentru nivelurile următoare. Dar, din cauza controlului limitat, după câteva ore te vei sătura și de postura de hacker.

Grafica, deși decentă, nu se ridică la nivelul efectelor speciale cu care ne-a răsfățat filmul. De exemplu, agenții care încearcă să evite gloanțele trase asupra lor se comportă ca nătăfleții anilor '70 care se rupeau în figuri pe ringul de dans al discotecilor.

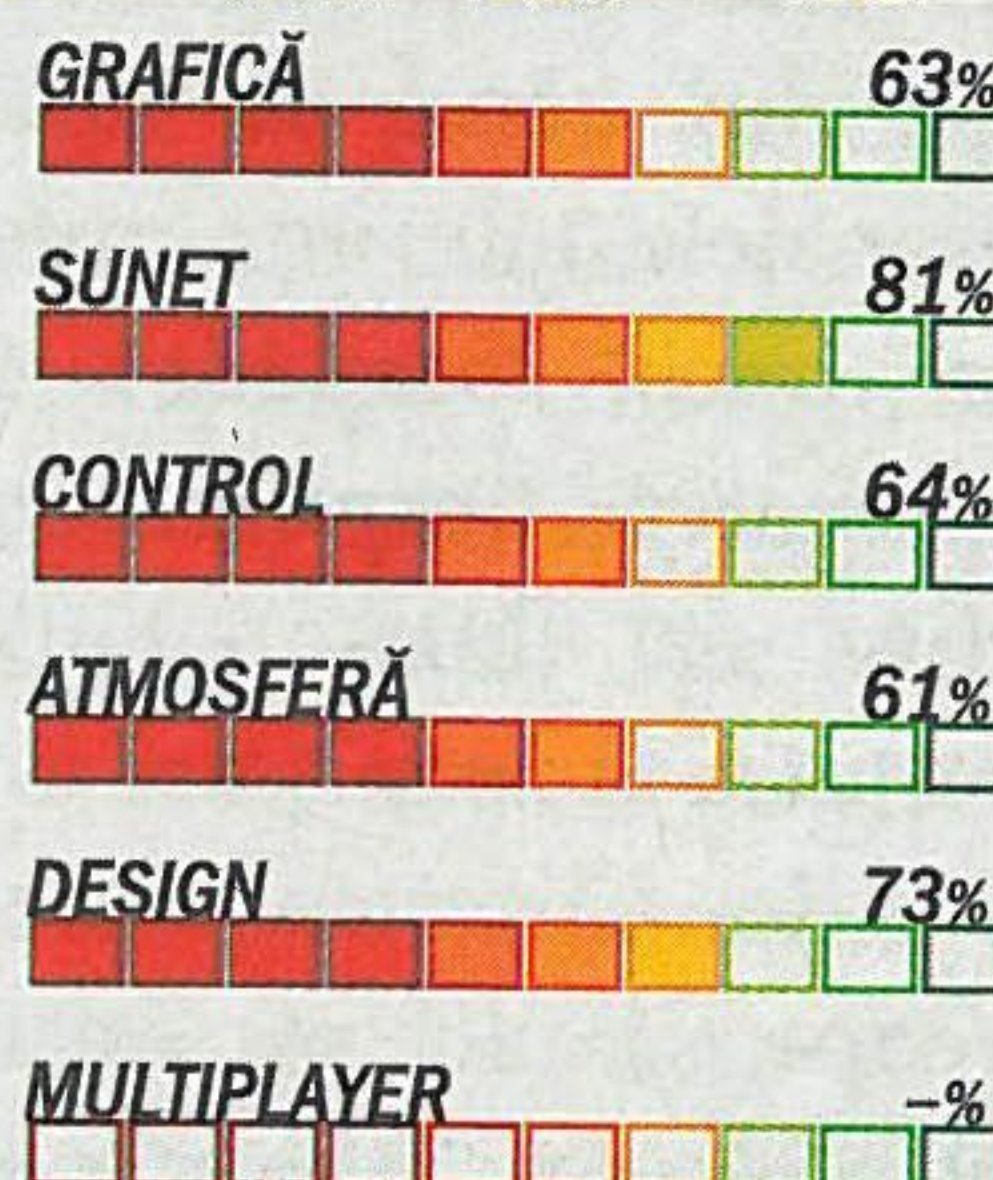
În ciuda faptului că are un potențial imens și o bază cât se poate de genială, jocul nu reușește să pună în valoare nici una, nici alta. Făcat de el, pentru că putea ieși ceva cu totul deosebit. Ideea de bază a fost cât se poate de stră-lucită: nimeni n-a mai realizat o combinație atât de vie între filme și jocuri. Fanii înrăiți ai filmului probabil că vor găsi câte ceva interesant, dar jucătorii adevărați vor vedea în *Enter The Matrix* o simplă reclamă a peliculei.

ZAMBILICĂ PANONICĂ



Health 80%

Punctaj ENTER THE MATRIX



68 %

PRODUCĂTOR
Shiny Entertainment

DISTRIBUTOR
Best Computers

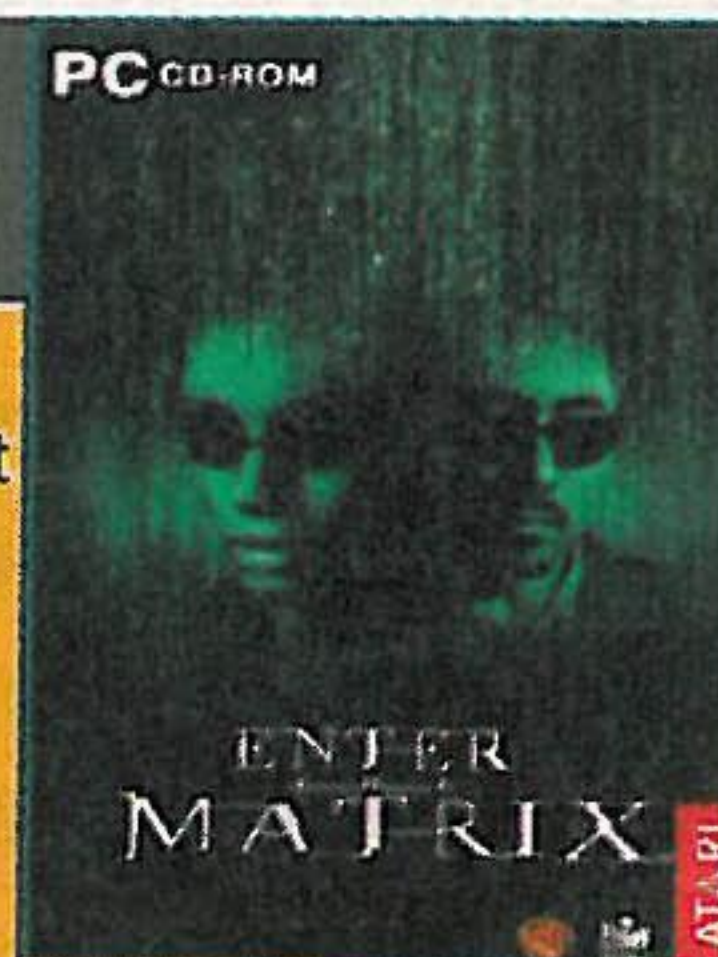
PREȚ
cca. 36 euro

NECESAR
CPU 700 MHz
128 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- Idei bune
- Realizare proastă
- Tone de bug-uri
- Lipsa de motivație



RECOMANDAT
CPU 1200 MHz
256 MB RAM

VÂRSTĂ
De la 16 ani

Red Faction 2

Încearcă postura de revoluționar într-un joc cât se poate de conservator, semnat de echipa Volition

Din cauza inovațiilor aduse, prima parte a jocului a fost strălucită... în mintea producătorilor. Continuarea e și mai slabă, înșirând clișeu după clișeu pe un fir epic atât de subțire, încât abia le mai susține. Din nou vei fi un apărător al dreptății și libertății care se răzvrătește împotriva tiraniei unui dictator corupt. După moartea acestuia, oamenii apropiați conducătorului se transformă în adevărați despoți. În acest joc nimeni nu va muri în patul lui, ci cu

arma în mână și, de cele mai multe ori, de mâna ta. Indiferent de dușmanul cu care te

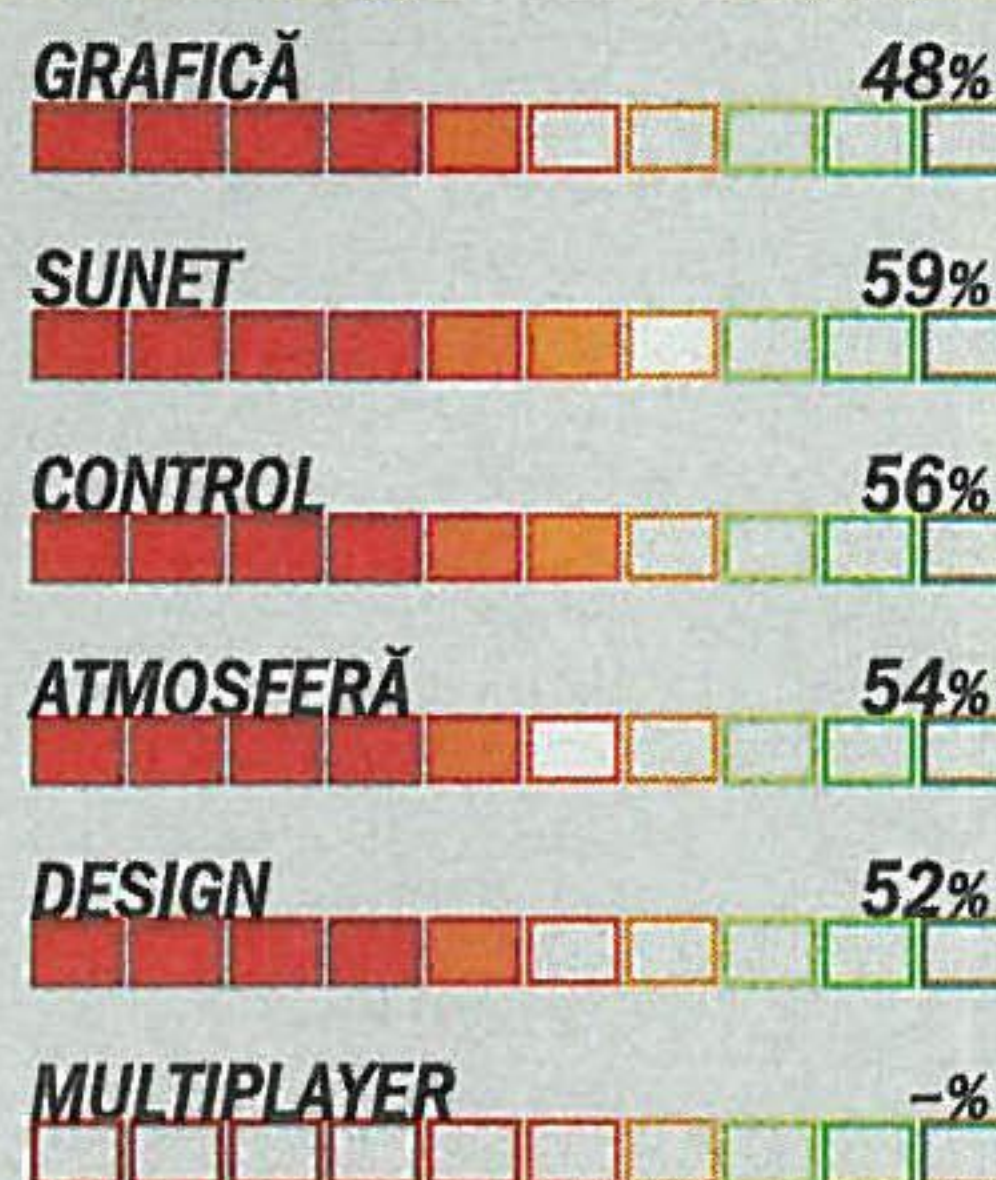
vei confrunta, singurul lucru care contează e cine are cea mai mare... armă de foc. În momentele în care nu vei goni ca nebunul, îmbrățișând cu drag mitraliere, arme laser sau lansatoare de rachete, vei conduce tancuri sau submarine echipate până la refuz cu... arme. Încă de la începutul jocului devine clar că nu vei avea momente de pauză, în care să ridici degetul de pe butonul care activează trăgaciul virtual. Misiunile nu prea diferă între ele, astfel când nu vei vâna cu o imensă sete de sânge vreo persoană importantă a părții adverse, vei fi preocupat de protejarea sau sprijinirea trupelor aliate. Producătorii parcă nici nu s-au străduit să mai „lustru-iască” grafica, cea mai bună dovadă fiind texturile spălăcite și figurile pătrătoase.

ZAMBILICĂ PANONICĂ



Punctaj

RED FACTION 2



54 %

PRODUCĂTOR
Volition Inc.

DISTRIBUITOR
THQ Interactive

PREȚ
cca. 30 euro

NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

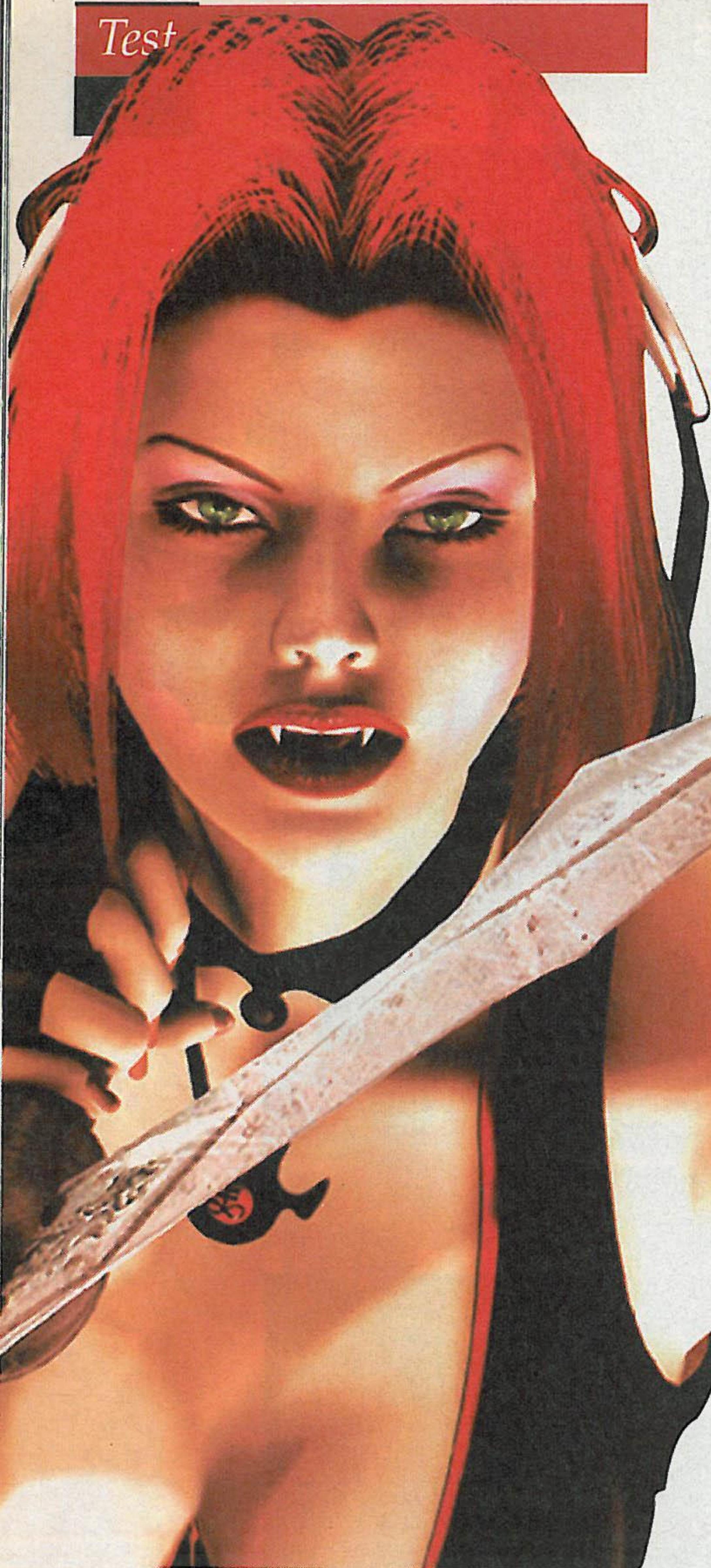
PRO & CONTRA

- Grafică învechită
- Poveste plină de clișee
- AI subnutrit



RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

VÂRSTĂ
De la 16 ani



BloodRayne

Strada e liniștită. Nu se aude decât zgomotul făcut de patrulele naziste.

Unul dintre soldați se rupe de grup, se retrage într-un colț mai întunecat și-și aprinde o țigară.

Dintr-o dată se aud pași în spatele lui, se întoarce, dar nu vede nimic. Peste două secunde săracul fritz are încolăcită în jurul trupului o prezență feminină deosebit de sexy, care îl omoară extrăgându-i, picătură cu picătură, seva vieții. După

ce soldatul cade la pământ, silueta se ridică, se șterge la gură și se îndreaptă spre restul patrulei. Cei doi soldați nici nu știu cum să reacționeze la apariția roșcatei, care poartă haine de piele, de parcă ar fi invitata unui talkshow interzis sub 18 ani. După câteva strigăte disperate de ajutor, cei doi își găsesc sfârșitul în lamele de pe brațul misterioasei apariții. Iată o poveste cu vampiri care, dacă e prezentată cum se cuvine, poate băga spaima în om cu ușurință. De fapt, numai pe jumătate vampir și pe jumătate om, fiind vorba de agentul Bloodrayne. După cum ți-ai dat deja

seama, povestirea te duce înapoi în cel de-al doilea război mondial, în care un grup de cercetători naziști fac experimente cu diverse obiecte care sunt considerate a avea puteri supranaturale. Dar creaturile rezultate în urma experimentelor se întorc împotriva creatorilor și încep să distrugă tot ce le iese în cale. Lucrând pentru o organizație top secretă, Bloodrayne este trimisă în zonă să investigheze cele întâmplate.

Întreaga aventură începe într-o mlaștină uitată de Dumnezeu, undeva în Louisiana. După un scurt tutorial în care o altă domnișoară atractivă, care suferă de aceleași probleme dentare ca eroina, te învață cele mai elementare mișcări,



treci la eradicarea unui sat bântuit de o boală stranie care transformă oamenii în mutanți. În timp ce încerci să oprești răspândirea maladiei, descoperi că agenții patogeni sunt, de fapt, niște insecte gigantice asemănătoare cu păianjenii. Aici a apărut primul lucru care m-a deranjat puțin: inamicii nu prea pot să-ți producă leziuni majore, dar apa, în schimb, are un efect letal asupra ta. Cum ți-ai pus piciorul în mlaștină, începi să te dizolvi, lăsând în urma ta o dâră de fum. În primul rând, din cauza cizmelor de piele care-ți acoperă piciorul nici nu ai contact cu apa. În al doilea rând, după umilele mele cunoștințe, doar apa sfințită e o armă efectivă împotriva vampirilor. Ajungând într-o zonă plină de vase abandonate, în urma confruntării cu regina insectelor, ești doborât de o vietate misterioasă care se cuibărește în tine. În urma unui scurt leșin, te trezești în compania unui ofițer german care te scapă de chinurile provo-cate de acel "ceva". Aici intervine o ruptură de cinci ani, povestea continuând în centrul de cercetare a diviziei paranormale, misiunea ta fiind de a elimina conducătorii proiectului. Fiind vorba de o vampiroaică, cred că îți dai seama că o bancă de sânge nu i-ar ajunge să-și potolească setea. Acest lucru se vede cel mai bine în urma luptelor, când se aplică cel mai bine zicala "creier pe pereți, sânge pe linoleum". În afară de cele două lame fixate pe antebrațele eroinei, cu care poți face masacre de nedescris, poți folosi și armele de foc pe care le găsești prin niveluri sau le

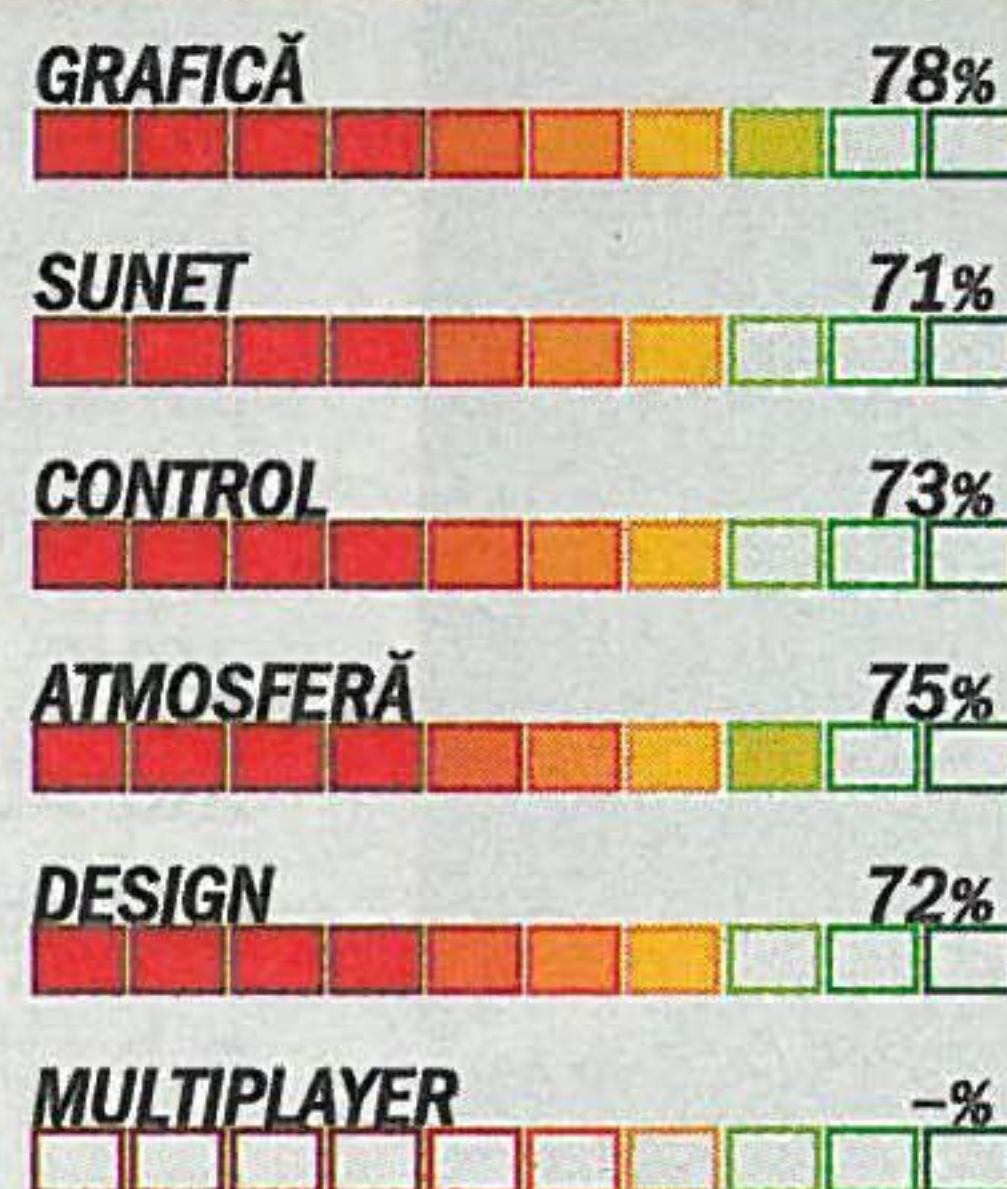
aduni de la inamici. Arsenalul este destul vast, fiind împărțit în patru categorii: small weapons (pistoale), heavy weapons (diverse arme automate și puști cu muniție din belșug), explosives (explozibile) și heaviest weapons (diverse mitraliere și shotgun-uri ultra-brutale, dar cu puțină muniție). Dacă se rănește, Rayne își poate recupera energia vitală, folosind, pe post de conservă de sânge, inamicii umanoizi. Dacă aceștia sunt destul de aproape de ea, pur și simplu sare pe ei înfigându-și colții în gâtul lor. Dacă e la o distanță prea mare ca să ajungă la mâncare, eroina se folosește de un harpon cu ajutorul căruia își trage conservele bipede mai aproape. Merită însă, ce-i drept, să-ți exploatezi capacitățile supranaturale, deoarece cu cât exersezi mai mult confruntarea directă, fără arme, cu atât devii mai experimentată și înveți combo-uri noi. În confruntarea cu inamicii, de mare folos îți vor și simțurile de vampir, care îți permit să încetinești timpul sau te ajută să detectezi inamicii ascunși, pe baza căldurii emise de corpul lor. Grafica este acceptabilă, pe plăcile mai vechi însă poate să facă fițe, mai ales la capitolul texturi. Sunetele, în schimb, nu sunt prea reușite, și nici vocile de sincron nu prea se potrivesc. Jocul este ușor digerabil, singura dificultate constituind-o doar inamicii finali.

ZAMBILICĂ PANONICĂ



Punctaj

BLOODRAYNE



74 %

PRODUCĂTOR

Terminal Reality

DISTRIBUTOR

Best Computers

PREȚ

cca. 27 euro

NECESAR

CPU 600 MHz
128 MB RAM

MULTIPLAYER

Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- ⊕ Atmosferă unică
- ⊖ Control puțin alurea
- ⊖ Lupte haotice
- ⊖ Sunete nepotrivite



RECOMANDAT

CPU 1000 MHz
256 MB RAM

VÂRSTĂ

De la 16 ani



Devastation

La câteva luni după ce a fluturat primele imagini în fața ochilor holbați ai jucătorilor, **Digitalo Studios a terminat Devastation, iar noi cu o curiozitate infantilă, ne-am apucat să instalăm acest misterios FPS pe hard-urile noastre...**

Bazat pe engine-ul Unreal, modificat, jocul ne împinge 75 de ani în viitor, când trebuie să dăm o mână de ajutor unei bande de rebeli aflați

în conflict cu una dintre mega corporațiile care conduc planeta. Normal: ei sunt băieții răi, iar noi, băieții buni, dacă mai trebuia să o spun... Iată-te, așadar, în 2075, într-o lume devastată în care orașele sunt într-o dezordine totală și locuitorii lor nu prea îndrăznesc să le părăsească. În acele zile de restriște, Grathius, o companie tentaculară, impune ordinea prin forță și sunt rari îndrăzneții care vor să schimbe ceva și să se ridice împotriva ei. Dar există un mic număr de rebeli care, prin acțiuni de sabotaj, încearcă să pună bețe în roatele celor puternici. Tu vei fi unul dintre aceștia, pe nume Flynn, un tinerel blond, tuns ca un soldat, care unora le va aminti de Eminem și care e supărat rău pe regim. Cu ajutorul unui amic rebel infiltrat în rândurile inamicului, va trebui să ajungi la laboratoarele secrete ale Grathius și să-ți bagi nasul în oala dușmanului. Sigur că evenimentele iau o întorsătură nasoală, dar, după o serie de aventuri nebunești, Flynn descoperă partea putredă a lucrurilor: corporația posedă o mașinărie care clonează soldați și își

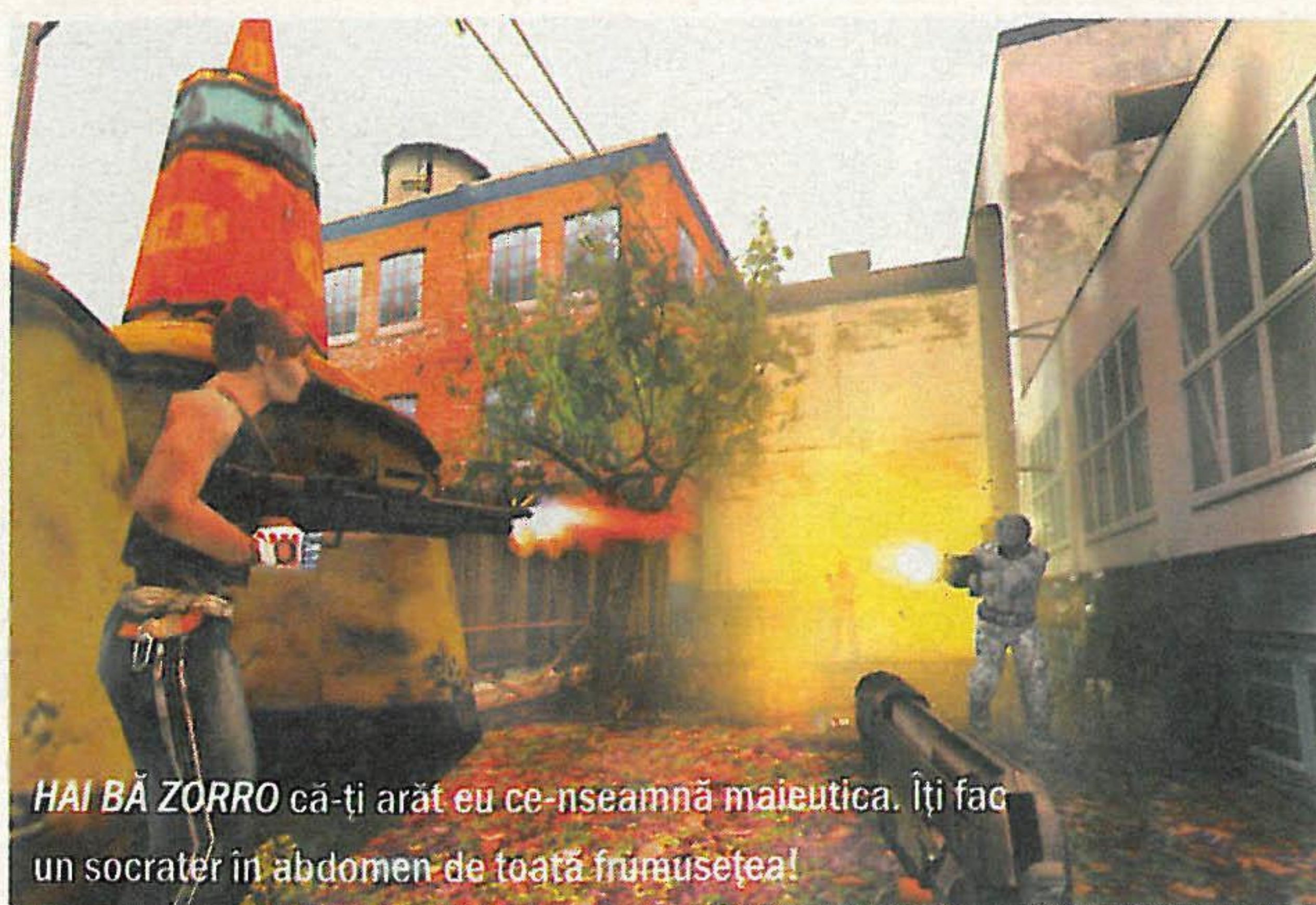
împrospătează trupele în mod regulat. Prioritatea ta este să pui mâna pe planurile acestei mașinării și să răstorni băieții răi de la putere. Scenariul este plin de clișee, dar are totuși meritul de a te plasa în ambientul jocului și de a instala o anumită atmosferă, chiar dacă se putea lucra încă mult și bine la acest capitol. De multe ori ți se întâmplă să înaintezi orbește și să obții răspunsuri la mult timp după luptă, ceea ce nu este deloc plăcut. Primele niveluri sunt destul de clasice, trebuind să îndeplinești o serie de obiective, de la recuperarea de informații la evadări, toate acestea cu ajutorul a treizeci de arme, al căror unic merit este acela de a



oferi o anumită varietate. De-a lungul misiunilor vei putea conta pe ajutorul unor camarazi rebeli, care-ți vor da o mână de ajutor la neutralizarea forțelor de poliție. **Devastation** îți propune să conduci, în afara eroului, o grupă de supărați pe societate, care sunt gata să-ți îndeplinească poftetele... cel puțin, teoretic. Pentru aceasta, ai confruntări directe bazate pe un principiu foarte simplu: fiecare tabără dispune de o mașinărie de respawn, iar scopul este acela de a exploda mașinăria adversarului și de a-i termina apoi pe supraviețuitori. Dar pentru a nimici o dată pentru totdeauna forțele răului, va trebui să-ți faci echipa și să o conduci la victorie printr-o tactică de apărare eficace și un atac devastator. Ideea nu-i deloc rea și putea fi un atu al jocului, dar viața nu-i chiar așa de roz în lumea FPS-urilor! Să ai o echipă de duri sub comandă e incitant într-o categorie de FPS rezervată lupilor solitari, dar în acest caz AI-ul poate să-ți fie pe cât de prieten, pe atât de dușman. Ceea ce-ți oferă **Devastation** în acest punct este o mare deziluzie și începi încă din primele niveluri să te îndoiești de capacitățile coechipierilor. Și nu numai! Dacă oamenii lui Grathius au o precizie a tirului excepțională, ei întâmpină dificultăți în detectare. De multe ori descoperi că, după un schimb de focuri bine hrănit, unul dintre inamici îți ignoră total prezența și stă la picnic după o baricadă... numărul lor mare și precizia țintirii îi fac totuși adversari redutabili, dar nu te poți abține să râzi cu gura până la urechi la vederea luptelor între bots

din a doua parte a jocului. Bineînțeles că și camarazii tăi au reacții asemănătoare, iau headshot-urile unul după altul, din poziții care mai de care mai năucitoare. Nu mai vorbesc de prima parte a jocului, în care respawn-urile nu există și moartea unui membru al echipei duce la eșecul imediat al misiunii! Îți vine să-ți smulgi sprâncenele fără pensetă când vezi că ordinele de genul "Hold position" nu sunt respectate și când asisti neputincios la asaltul unuia dintre colegii tăi pe o ușă în spatele căreia îl așteaptă țeava lungă a unui shotgun. În acele momente îți vine să faci totul de unul singur, dacă nu chiar să le pui capăt mizerabilelor zile tu însuși.

Păcat, căci, din punctul de vedere al realizării, **Devastation** are argumente pentru a convinge mulți jucători. Construirea unei lumi post-apocaliptice este bine realizată: bidoane explodate, clădiri "eviscerate" sau mașini răsturnate, fulgere care luminează locațiile și umbrele realiste, toate acestea sunt câteva elemente care reușesc să creeze atmosferă. Engine-ul fizic este dintre cele mai performante și, în ciuda unei impresii de joc cu păpușile, căderile adversarilor morți sunt foarte realiste. Toate obiectele, de la scaune la sticle și butoaie, pot fi deplasate trecând peste ele. Sunetul este însă defectuos, vocile și zgomotul armelor puteau fi mult mai lucrate. Modul multiplayer îți oferă lotul obișnuit de moduri de joc – Deathmatch, single sau în team, Capture the flag – cărora li se adaugă Territories, care funcționează ca și a doua parte a jocului. Fiecare tabără



HAI BĂ ZORRO că-ți arăt eu ce-nseamnă maieutica. Îți fac un socrater în abdomen de toată frumusețea!



FOC DE VOIE! Las' că reușim noi să oprim invazia asta de pantaloni scurți, fuste mini și alte mișcări lascive.

dispune de o baza și de un punct de respawn, care trebuie distruse împreună cu rămășițele inamicilor rămași.

Devastation rămâne o mare decepție, în ciuda unor buline roșii. Realizarea tehnică, în special grafică, este foarte reușită, cu un realism teribil al peisajelor post-apocaliptice. Gameplay-ul pleacă și el de la baze solide, cu un amestec reușit de clasicism și inovație, cu partide single sau în echipă, în care jocul cu camarazii bots este esențial. Păcat că AI-ul acestora este sub orice critică și, cum inamicii nu-s nici ei mai breji, plictiseala (dacă nu, nervii!) începe să-ți apară destul de repede. Dacă mai pui și bug-urile existente, ai toate șansele să te lași repede de chestii d-astea, devastatoare!

MIMOZA LUDICA

Punctaj		DEVASTATION	
GRAFICĂ	85%	PRODUCĂTOR	Digitalo Studios
SUNET	63%	DISTRIBUTOR	Best Computers
CONTROL	77%	PREȚ	cca. 45 euro
ATMOSFERĂ	64%	NECESAR	CPU 500 MHz 256 MB RAM
DESIGN	63%	RECOMANDAT	CPU 1000 MHz 512 MB RAM
MULTIPLAYER	75%	MULTIPLAYER	Rețea 16 Internet 16
71 %		VÂRSTĂ De la 16 ani	
		PRO & CONTRA + Frumos și fluid + O echipă de condus - AI mai mult decât mediocru - Atenție, bug-uri!	



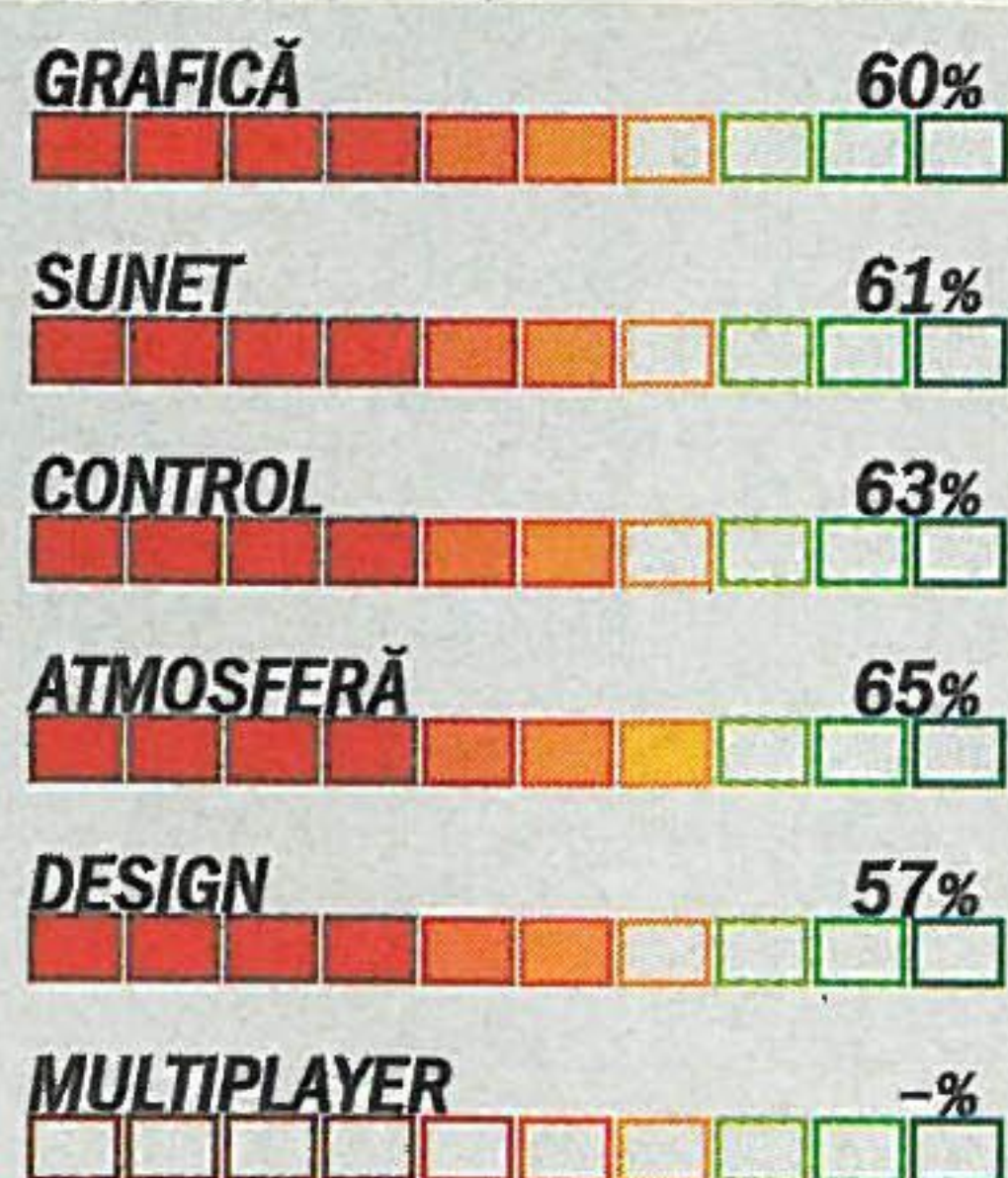
Tien

Chiar dacă ai nervi să urmărești filmul introductiv, nu vei afla prea multe despre povestea de bază, deoarece, într-un mod inexplicabil și în contrast cu restul părților componente de limbă engleză, această animație este realizată în mandarină. Dacă ești atent însă la briefing-uri și la scurtele texte care apar în timpul încărcărilor, vei afla că ești un prinț a cărui karma e să înfrunte o putere malefică inimaginabilă. Ciudata denumire, ascunde, de fapt, un 3rd person action, și mai puțin adventure, care este o copie palidă a celebrului **Blade of Darkness**. Va trebui să înfrunți horde de morți vii și monștri care mai de care mai ciudați, singura ta armă fiind o sabie magică. Pentru a-ți îmbună-

tăți șansele, vei putea investi experiența acumulată nu doar în dezvoltarea atributelor, ci și în însușirea unor combo-uri care produc stricăciuni mai mari, dar care îți consumă resursele magice. În plus, prin niveluri sunt împrăștiate diverse obiecte magice pe care introducându-le (maximum patru) într-un talisman, poți beneficia de diferite bonusuri. Forța vitală, precum și cea magică, consumată în timpul bătăliilor, le poți regenera în puncte speciale. Nici grafica învechită nu salvează jocul, de sunetele ciudate să nici nu mai vorbim. Din păcate, **Tien** este cel mai bun exemplu al jocurilor de duzină care apar în zilele noastre.

ZAMBILICĂ PANONICĂ

Punctaj TIEN



61 %

PRODUCĂTOR
Season Game Studio

DISTRIBUTOR
Kingsoft

PREȚ
cca 30 euro

NECESAR
CPU 450 MHz
64 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Atmosferă ciudată
- Grafică cam învechită
- Scenele în limbă mandarină



RECOMANDAT
CPU 800 MHz
128 MB RAM

VÂRSTĂ
De la 11 ani



X-Men 2:

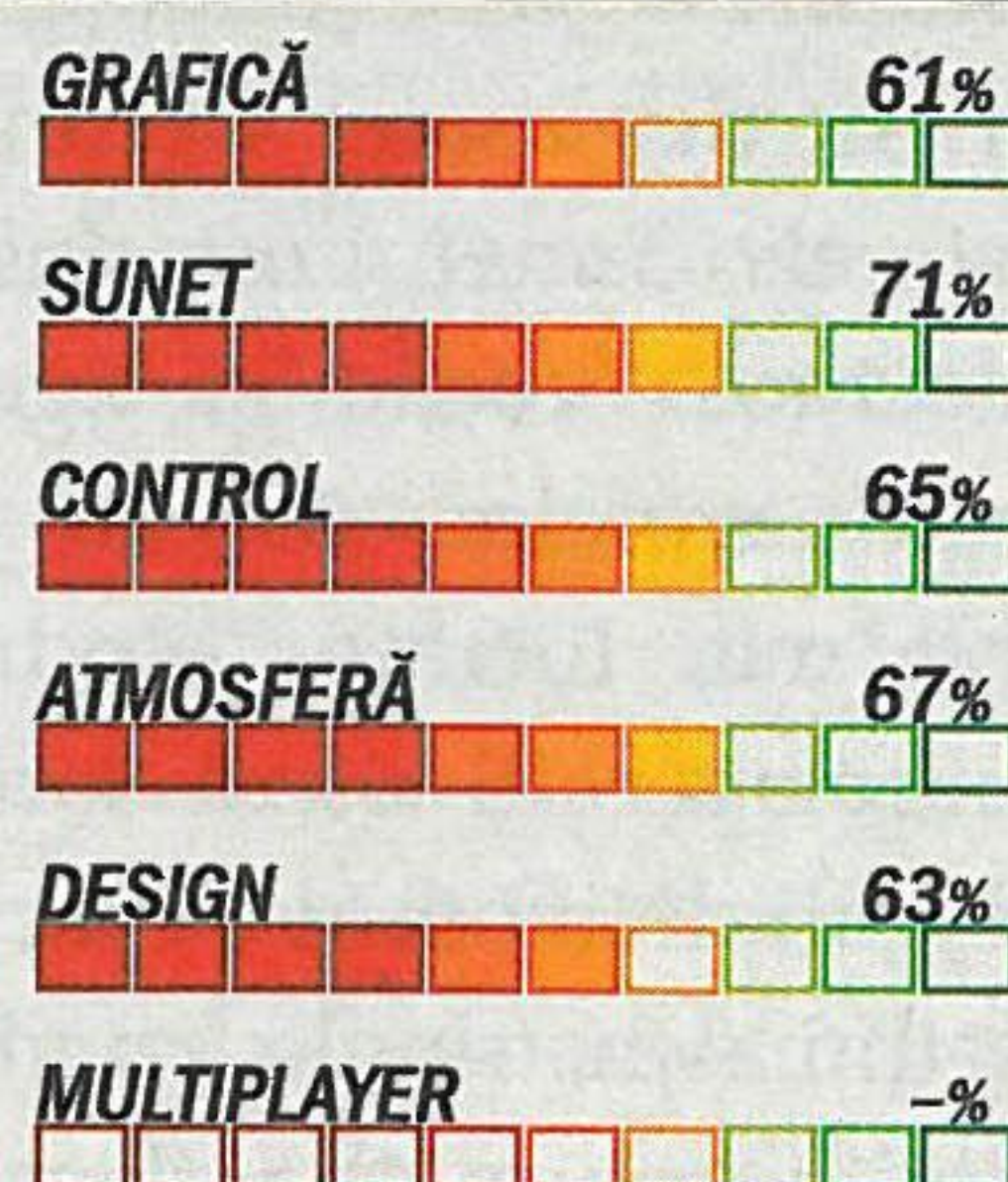
Wolverine's revenge

Se pare că personajele din grajdul Marvel Comics au pornit o nouă invazie pentru a cuceri ecranele cinematografelor și ecranele PC-urilor. Dacă filmele Superman, Spiderman (cel vechi din anii '80), și primele două episoade din Batman au fost simpatice, noile producții hollywoodiene sunt deja sufocante. După un film și două jocuri Spiderman (cu indulgență spus mediocre), a urmat primul, apoi al doilea episod al filmului X-Men (care a distorsionat atât de urât povestea originală, încât mă miră că Marvel și-a dat numele. Încă de la început, se vede că e vorba de o simplă transpunere a unui joc de consolă. Gameplay-ul

ușor tipic unui joc arcade este umbrat de controlul destul de incomod. Acțiunea începe undeva în Canada, într-un laborator al armatei americane în care este creat Wolverine. În timpul evadării, acesta află că în corpul său a fost introdus, ca măsură de siguranță, un virus letal, care este ținut în frâu de capacitatea sa de autoregenerare accelerată. În momentul în care virusul câștigă teren, Wolverine pornește o cruciadă alimentată de dorința de a supraviețui și de setea de răzbunare. Nivelurile jocului ascund nenumărate bonusuri care trebuie descoperite.

ZAMBILICĂ PANONICĂ

Punctaj X-MEN 2



65 %

PRODUCĂTOR
Gray Matter Studios

DISTRIBUTOR
Best Computers

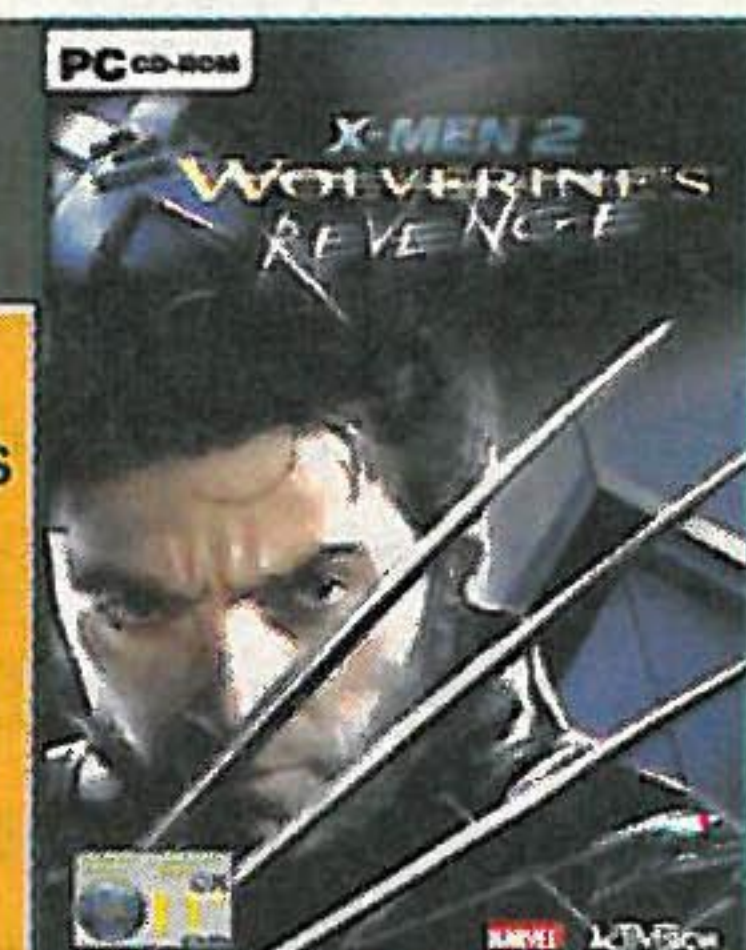
PREȚ
cca 36 euro

NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Posibilitatea folosirii abilităților de mutant
- Transpunere de consolă
- Personajele nu prea seamănă nici cu cele din film, nici cu cele din benzile desenate



RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

VÂRSTĂ
De la 11 ani

ADVENTURE

CUPRINS

Salammbô: Peril in Carthage.....80

E3 noul paradis al MMO-urilor

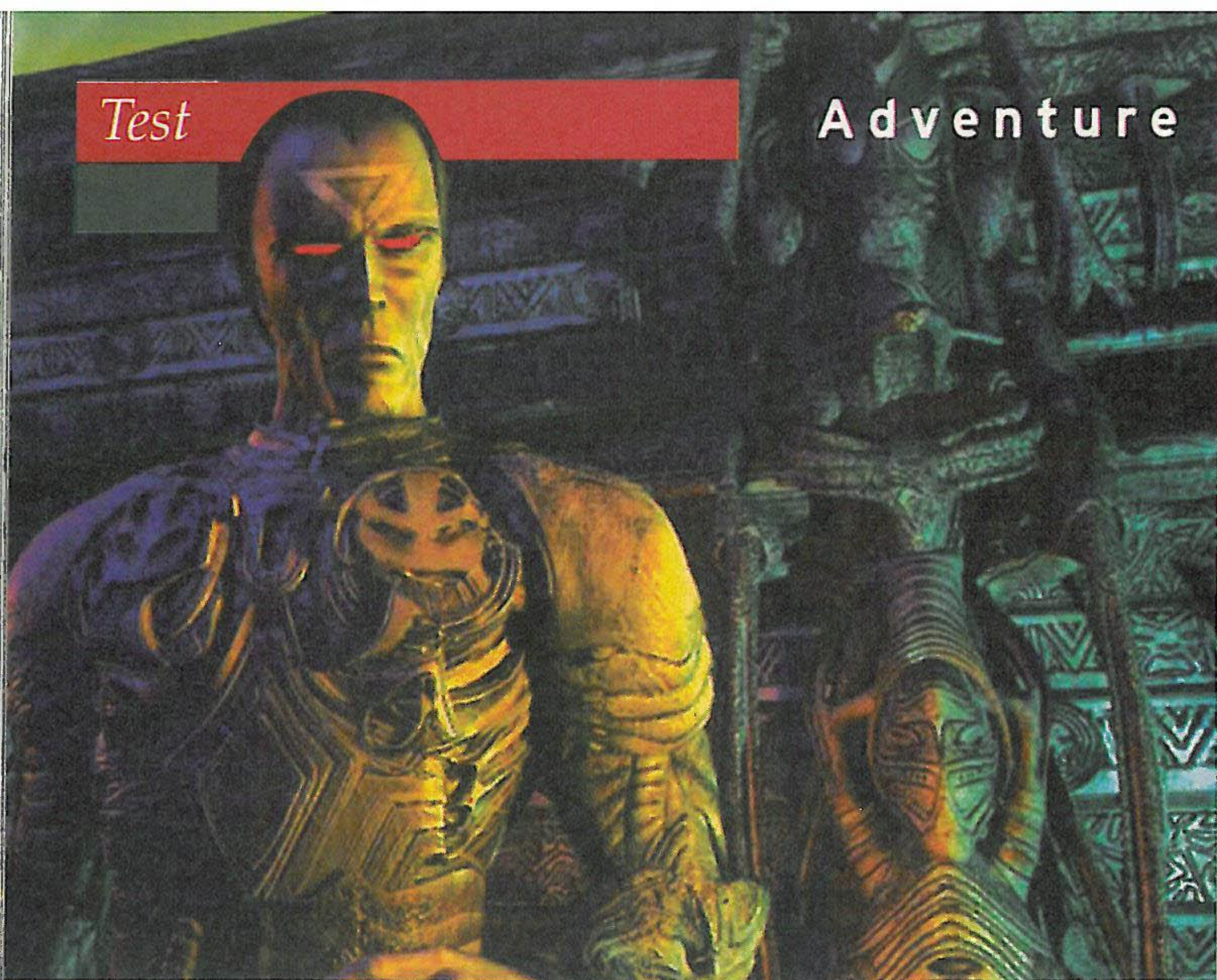
Expoziția de anul acesta a confirmat perfect actuala tendință a marilor publisheri: pe fiecare stand stăteau cocoțate diverse anunțuri publicitare, care mai de care la... MMO-uri. Nu contează dacă e vorba despre MMORPG, MMOFPS sau MMORTS, important e să

iasă profitul așteptat. Din fericire însă, s-au prezentat și anumite jocuri singleplayer dragi sufletului de aventurier. Despre cele mai însemnate RPG-uri puteți citi pe larg în zona crepusculară a avanpremierelor. Hai să aruncăm o privire asupra genului quest, neglijat pe nedrept cam de mulțor. Unul dintre cele mai interesante proiecte a fost **Atlantis Evolution** al celor de la Dreamcatcher. Jocul prezintă aventura unui fotograf care aterizează din greșală, prin intermediul unui

vortex, pe continentul pierdut al Atlantidei. Deși evenimentele au avut loc în 1904, trebuie să așteptăm până anul viitor relatarea acestora. Cel mai îmbucurător a fost însă unul dintre jocurile expuse de Lucas Arts: **Sam & Max 2**. Cei care au jucat primul episod îmi înțeleg perfect entuziasmul. Deși nu s-au dat prea multe detalii, din animația apărută prezintă cea mai evidentă schimbare trecerea la 3D. Văzând oferta musculoasă a celor de la The Adventure Company, s-a mai liniștit lumea și a respirat ușurat: genul quest încă nu e mort!

ZAMBILICĂ
PANONICĂ





Salammbô

Profită de înfrângerea Carthaginei și în afară de dreptul la libertate cucerește și inima frumoasei Salammbô



Cryo Interactive, echipă care acum joacă sub culorile lui Dreamcatcher, revine cu un nou joc de aventură bazat pe romanul lui Gustave Flaubert:

Salammbô. În anul 246

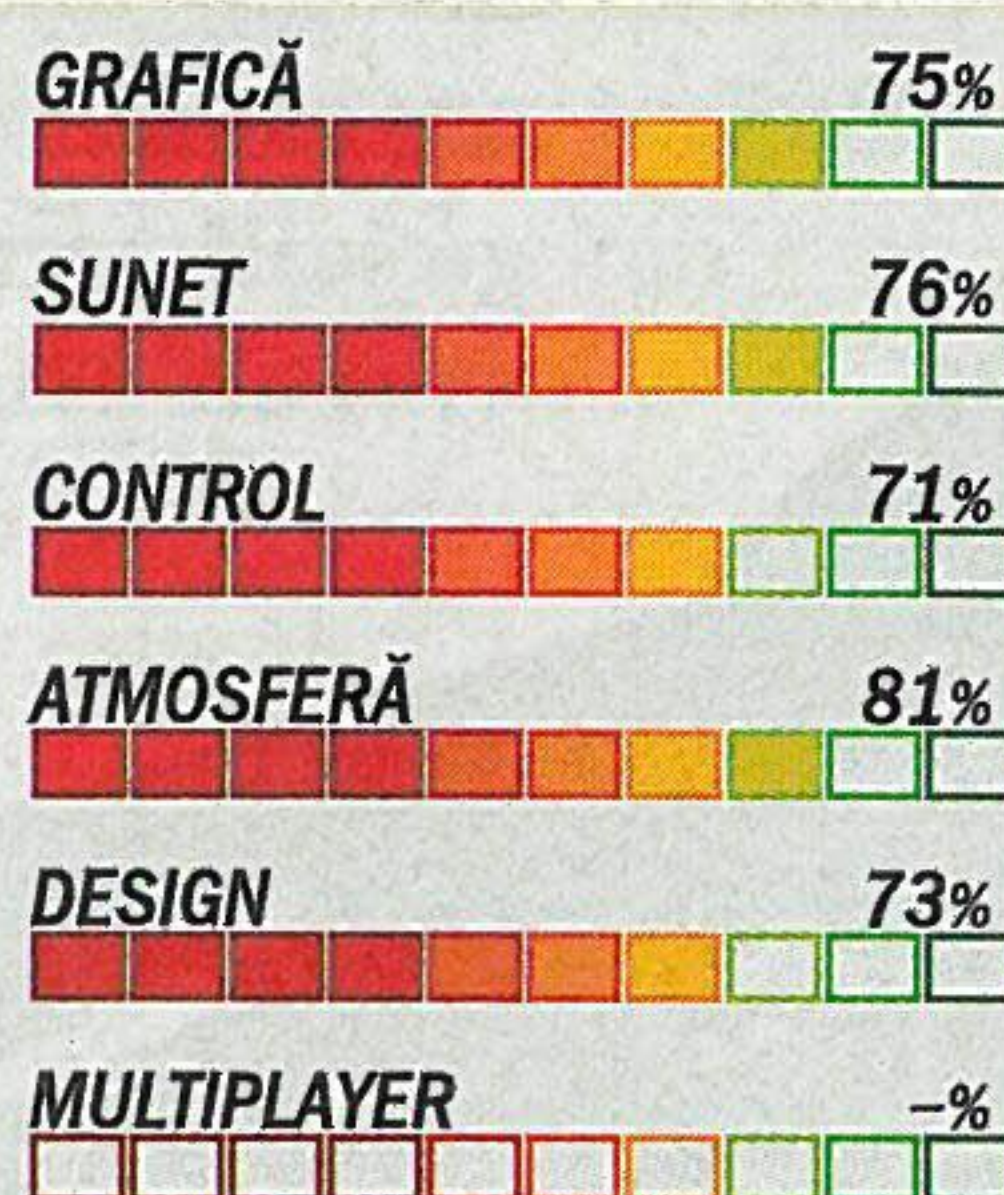
î.Ch. Cartagina, marea capitală a lui Hannibal, a fost înfrântă de organizata armată romană. Salammbô este chiar fiica comandantului trupelor cartagineze, Shophet Hamilcar. Frumoasa preoteasă se îndrăgostește de Mathô, liderul rebeliunii, care pornește o luptă aprigă împotriva orașului. Ca jucător, vei intra în pielea lui Spendius, un sclav evadat care se înrolează în șleahă condusă de Mathô. Acești mercenari nu seamănă deloc cu niște cuceritori: ei sunt mai degrabă niște oportuniști mânați de instinctul de a supraviețui. Ca nelegiuit, va trebui să te familiarizezi cu viața nocturnă și să încurajezi acest război, visând să obții bogății felurite și... de ce nu,

dragostea lui Salammbô. În dezvoltarea jocului a fost cooptat un artist celebru, care a revoluționat benzile desenate din anii '70: Philippe Druillet. Cum ne puteam aștepta, lumea grafică e cutremurătoare, dar punerea acestuia în mișcare e mai puțin izbutită. Programatorii au folosit arhicunoscutul lor engine panoramic, care a putut fi văzut și în *Myst 3*. Nu e vorba de aspectul vizual, ci, mai degrabă, de faptul că această tehnologie îngreunează controlul. Dacă n-ar exista hărțile din joc, s-ar putea întâmpla foarte des să te pierzi. Un alt motiv din cauza căruia alegerea engine-ului mi se pare greșită constă în stilul mai ascuțit al lui Druillet. Imaginile mai spălăcite din joc se află în contrast ascuțit cu stilul artsitului. Despre quest-uri nu sunt prea multe de spus, majoritatea lor fiind simple și bazându-se pe folosirea obiectelor din inventar, la momentul oportun. Povestea este excepțională, până ajungi la deznodământ: din păcate, producătorii s-au hotărât să schimbe finalul imaginat de Flaubert, care nu numai că nu se potrivește, dar e și foarte scurt (filmulețul final are doar 39 de secunde). În asemenea vremuri de foamete... hai să nu fim nemulțumiți și mai bine să apreciem o aventură reușită!

ZAMBILICĂ PANONICĂ

Punctaj

SALAMMBÔ



75 %

PRODUCĂTOR
Cryo Interactive

DISTRIBUITOR
Dreamcatcher

PREȚ
cca. 30 euro

NECESAR
CPU 600 MHz
128 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- Realizare artistică deosebită
- Puzzle-uri ingenioase
- Puțin cam ușor
- Engine panoramic ciudat



RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

VÂRSTĂ
De la 12 ani

SPORT

CUPRINS

Big Mutha Truckers.....82

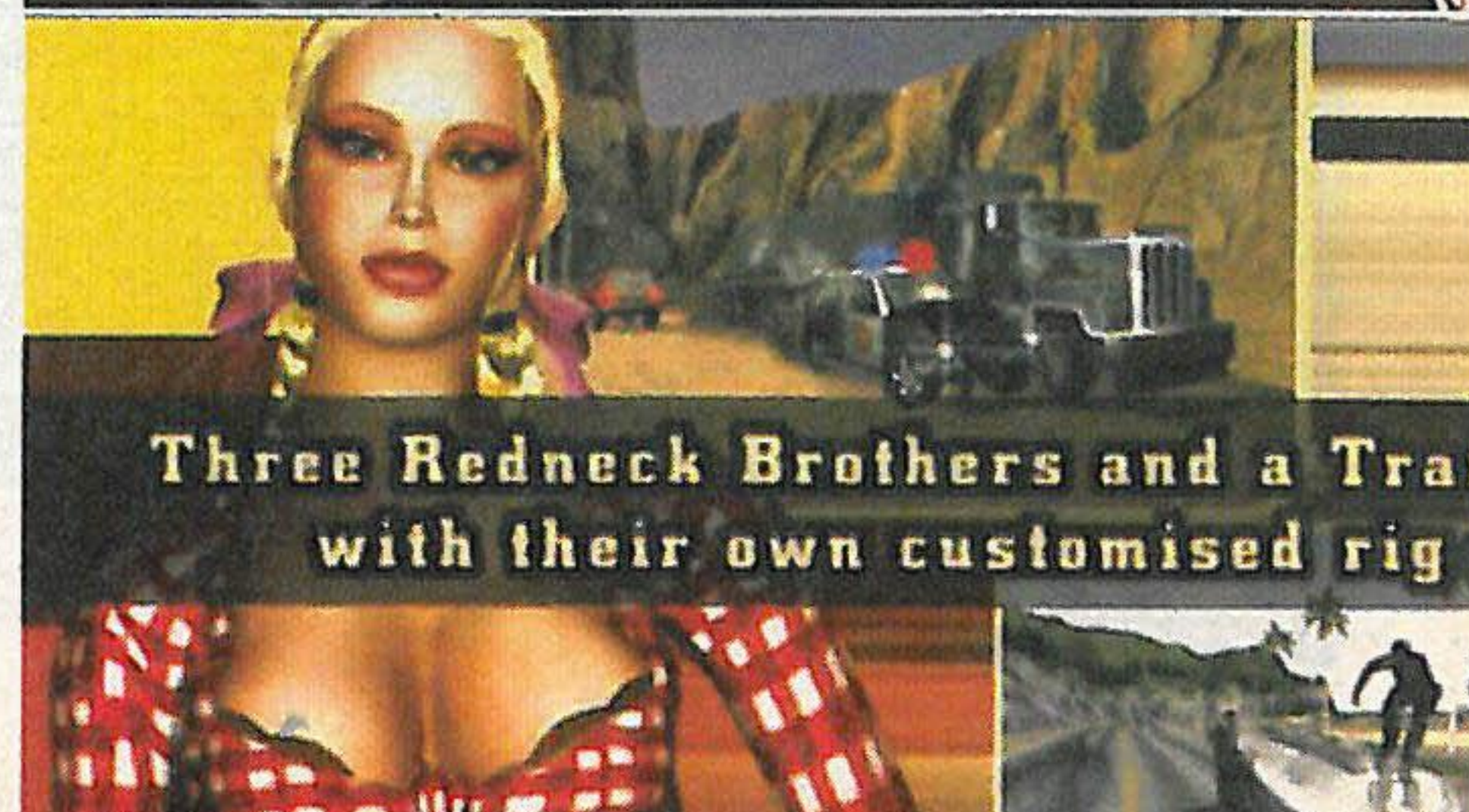
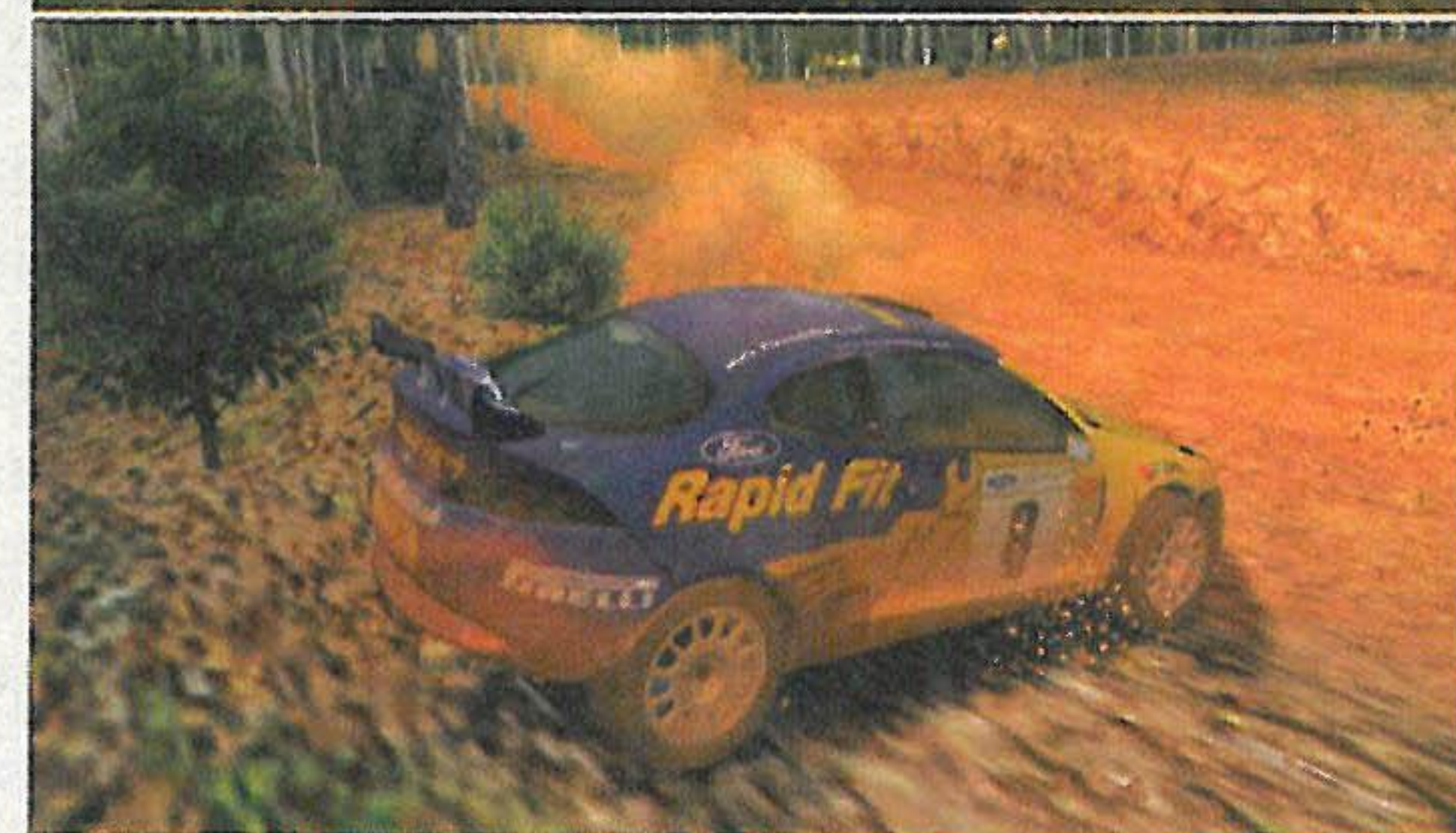
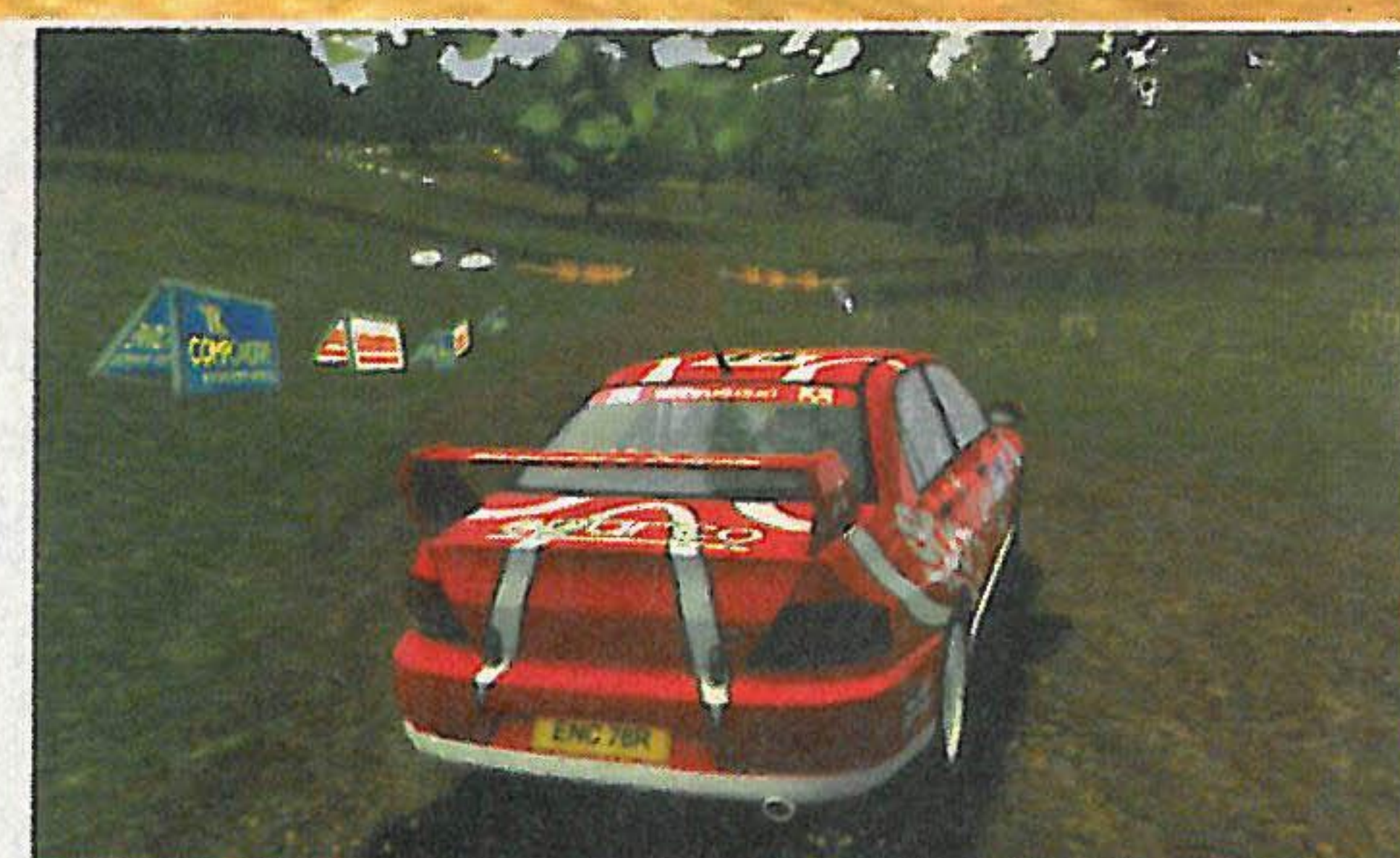
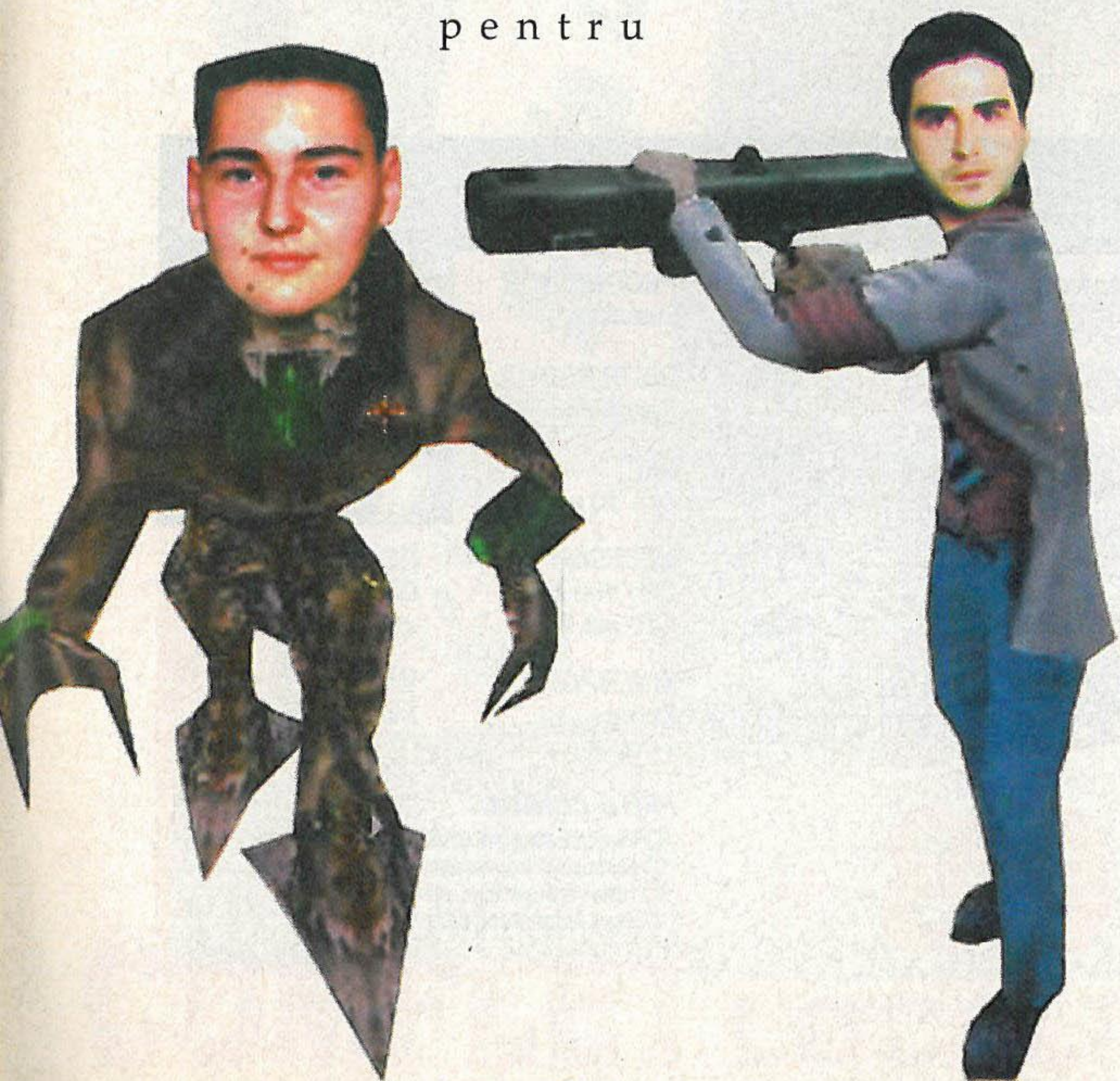
Colin McRae
Rally 3,141592...

Stăteam zilele trecute și mă bămuleam la niște screenshot-uri din **Colin McRae Rally 4** (Xbox și PS2), ca, după doar câteva minute, să-mi fie smuls un rânjel sictirit de vestea că apăruse demo-ul lui **Colin McRae Rally 3**. Ce ți-e și cu soarta asta și fetișismul ei pentru

ironie... vezi deja antologicul caz **Halo** – **Halo 2**. Eh, ideea, în schimb, e alta: **CMR3** a apărut pe console deja de anul trecut, așa încât calitatea acestui demo răsuflat i-a dezamăgit pe mulți dintre fanii rally-sim-urilor. Texturi spălăcite ale traseului, control ca la patinoar, detecția

coliziunilor în trei linii de cod, damage inexistent din punct de vedere funcțional și așa mai departe. E drept, jocul are și părțile lui bune (vezi doar modelele mașinilor), așa încât s-au ivit destui care să aibă doar onomatopee elogiatoare la adresa sa. Partea proastă e că demo-ul a apărut prea târziu pentru a mai intra pe CD-urile prezentului număr, deci va trebui să mai aștepți nițel ca să îți dai și tu cu părerea. În schimb, pentru cei care aveți posibilitatea (și intenția) să îl procurați prin alte metode, ar mai trebui spus că a apărut un patch "la cererea fanilor", care ar corecta cica din problemele care apar în demo. De ce oare am eu impresia că lansarea versiunii finale va stârni ecouri sub formă de "cârpeli" săptămânale?

URSA BEARCĂ



Big Mutha Truckers

Dacă te-ai săturat de actualii bolizi autohtoni, **fă o excursie în țara yankeilor și încearcă monștri pe 18 roți**

Bine ai venit în Hick State County, țara uriașelor camioane pe 18 roți și locul de baștină al celebrilor rednecks. Ma Jackson, proprietara companiei Big Mutha Truckers după ce a monopolizat prin diverse metode transportul de bunuri din zonă, plănuiește să se retragă. Deoarece afacerea familială trebuie să prospere în continuare, trebuie găsit cineva care să aibă capacitățile necesare conducerii firmei de transporturi. Din cauza mizei mari, cei patru posibili moștenitori, se transformă din frați în concurenți. Cel care reu-

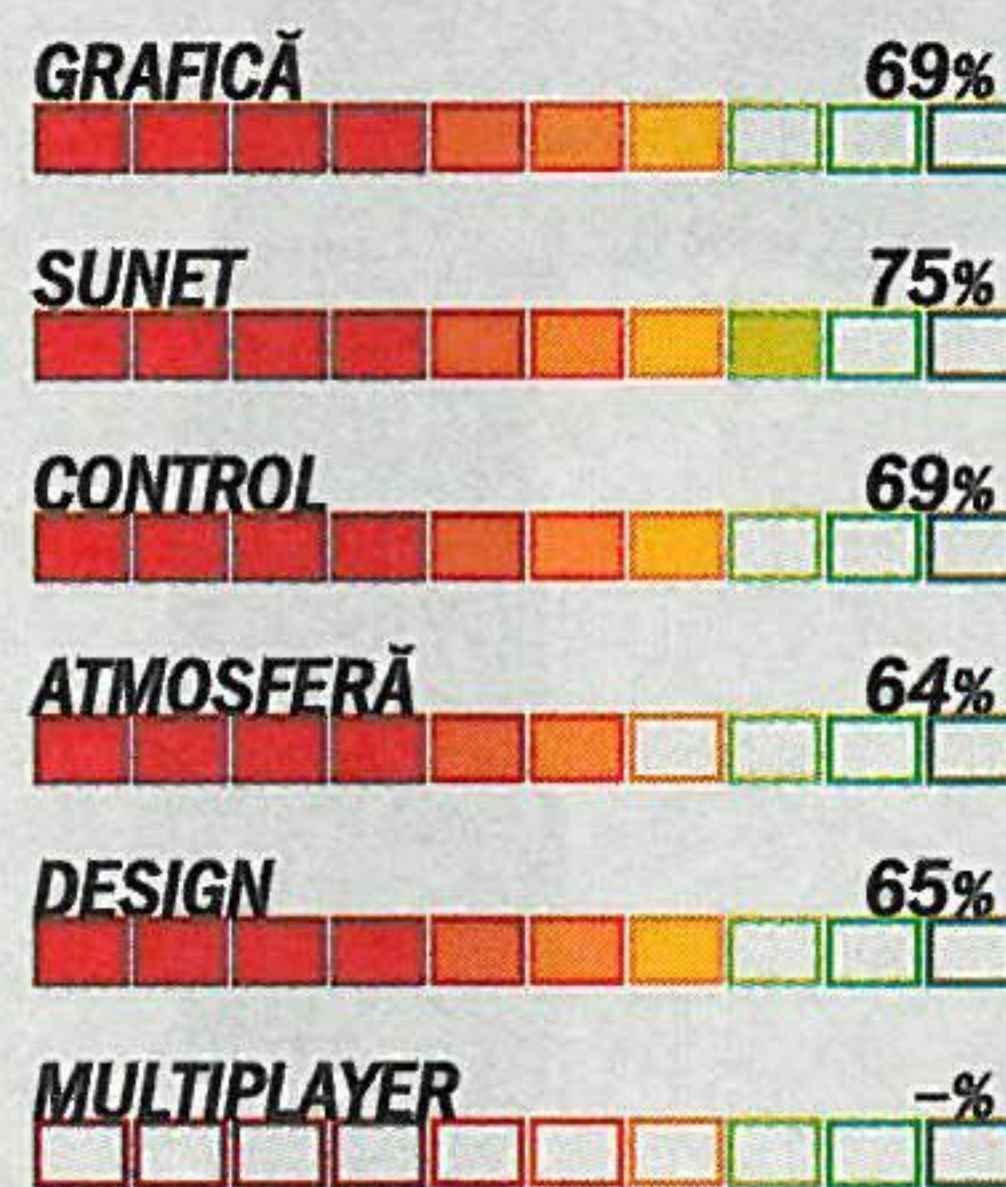
șește să adune cei mai mulți bani în 60 de zile, devine noul proprietar al firmei Big Mutha Truckers. Cum deja ți-ai dat deja seama, ca jucător vei ajunge la volanul unuia dintre camioanele deținute de Cletus, Earl, Rawkus sau Bobbie-Sue. Fiecare dintre ei are un stil aparte, dar toți se aseamănă prin faptul că le lipsește o doagă. Indiferent pe care dintre personaje îl alegi, pe parcursul jocului va trebui să te confrunți cu bande de motocicliști, polițiști corupți și hoți care sunt în stare să-ți fure marfa, fără să observi. Libertatea de joc e relativ mare, putând să vizitezi oricare dintre acele orașe ale ținutului, în orice zi, la orice oră. În fiecare dintre acestea poți stabili relații comerciale, în funcție de marfa cerută și cea oferită. Reputația ta va influența atitudinea oamenilor pe care îi vei întâlni, atât pe autostrăzi, cât și în punctele în care încarci sau

descarci marfa. Trebuie să-ți planifici deosebit de atent fiecare rută, luând în considerare consumul de benzină și locațiile stațiilor de alimentare. Pe parcursul jocului vei avea posibilitatea de a îmbunătăți performanțele camionului și de a-l face mult mai spectaculos prin cumpărarea de piese mai mult sau mai puțin folositoare. Dacă nu ai grijă și te pui cu cine nu trebuie, poți ajunge foarte repede după gratii. Jocul este destul de monoton, grafica o țără cam învechită, și umorul țărănesc care-i încântă atât de mult pe americani, în afara granițelor SUA, își cam pierde din farmec. În concluzie, jocul este interesant, dar nu oferă distracție de lungă durată celor care sunt înnebuniți după monștri care ascund o cireadă întreagă sub capotă.

ZAMBILICĂ PANONICĂ



Punctaj BIG MUTHA TRUCKERS



68 %

PRODUCĂTOR
Eutechnyx

DISTRIBUTOR
Best Computers

PREȚ
cca. 30 euro

NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Posibilitatea îmbunătățirii camioanelor
- + Personaje interesante
- Umor tipic american
- Prea liniar și repetitiv



RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

VÂRSTĂ
Fără limită

Noi alegem originalele. Mai departe, alegi TU!

CLUB
GĂTIA
Noi alegem originalele. Mai departe alegi TU!

Nr. 4
feb. - mar. 2003

software
muzică
reviste
cărți
acest catalog se distribuie
GRATUIT!

Ediția de Valentine's și Mărțișor
CLUBURI: Hobby - Muzică - Educativ - Jocuri
Afaceri - Profesionalist IT

RETETE CULINARE
✓ O carte de bucată computerizată.
✓ Vă alege rețeta în funcție de alimentele de care
aveți prin cameră și frigider.
H-001 REȚETE CULINARE
- aproape 1000 de rețete culinare; puteți obține lista tuturor mâncărilor pe care le puteți prepara din ce aveți prin cameră și frigider.
Preț: 249.000 lei

COSMOPOLITAN Virtual Makeover 3
H-002 COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3 - cel mai renumit program de coafură și machiaj; peste 600 de coafuri, 20 culori de păr, sute de modele de accesorii + **BONUS: o perie pentru păr!**
Preț: 1.069.000 lei

Secretul căsniciei fericite
E-001 JESUS - enciclopedie multimedia: descoperă viața lui Isus Hristos prin textele biblice și prin marile opere de artă: muzică, pictură, arhitectură.
Preț: 859.000 lei

DUCU BERTZI, "POVESTE DE IARNĂ"
M-001 CD Preț: 109.000 lei
M-002 MC Preț: 55.000 lei

Cadourile de Valentine's și Mărțișor, pentru cele mai dragi persoane din viața ta, le poți comanda ACUM!

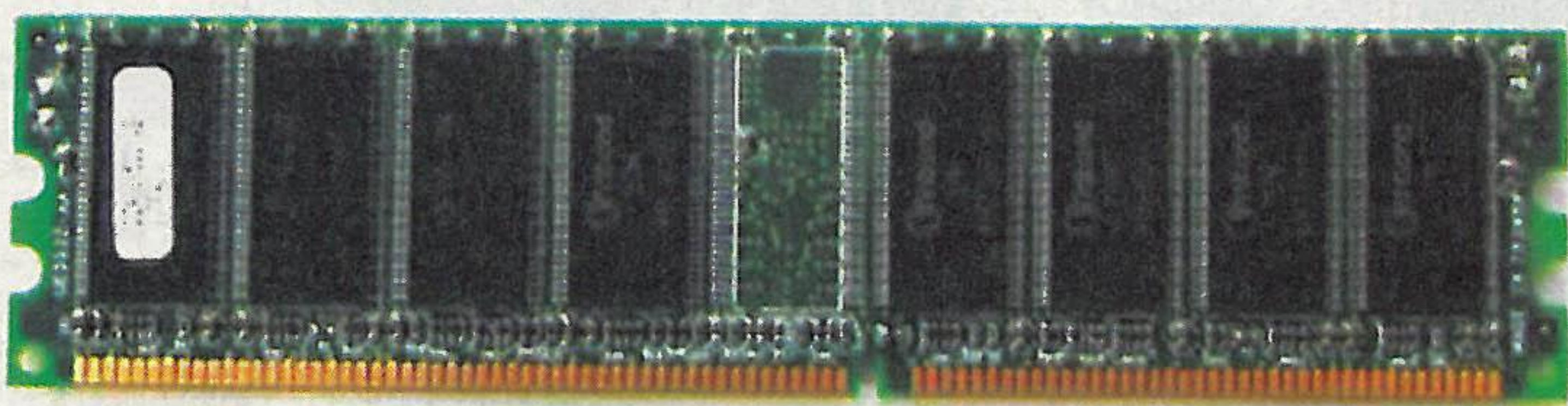
J-001 CHESSMASTER 8000 - ultima versiune a celui mai renumit joc de șah pe PC, vândut în peste 4 milioane exemplare. Nivel începători până la mari maestri. Peste 600.000 partide. Acum include și posibilitatea Multiplayer.
Preț: 1.499.000 lei

peste 200 de cadouri

NOI JOCURI EDUCATIVE COMPLET LOCALIZATE în LIMBA ROMÂNĂ



Mai multă viteză = Mai multă performanță?



FIECARE ETICHETĂ ESTE O POVESTE : 512 MB și MAXIMUM 466 MHZ.

Mulți fabricanți însă greșesc neincluzând în descriere toate datele necesare

Rapida memorie de la TwinMOS și Buffalo Technology sunt puse sub lupă

Creșterea vitezei microprocesorului pare că s-a oprit; cel mai rapid model de la Intel atinge 3.06 GHz, dar noul procesor, Prescott, se așteaptă să fie ceva mai rapid. Altfel stau treburile și cu memoria RAM: ca lucrurile să funcționeze, producătorii se luptă să fabrice cipuri de memorie și module mai rapide. Astăzi, vitezele ca 433 sau 466 MHz (PC3500 și PC3700), ne pot da speranța unei performanțe mai mari.

Am testat patru dintre actualele modele de top: două DIMM-uri de 256 MB proiectate de TwinMOS pentru 466 MHz (PC3700) și două DIMM-uri de 512 MB, tot de 466 MHz, proiectate de Buffalo Technology. Ca și cipurile uzuale de memorie, acestea pot opera ușor la viteze mai mici.

Front Side Bus (Frecvența externă) și viteza memoriei

Ambele viteze sunt diferite! Oricine are de-a face cu procesoare, cipuri și memorie RAM știe că sunt diferite, și că ele funcționează la diferite viteze. Una dintre acestea este



viteza procesorului, care de asemenea se mai numește viteză internă sau viteza procesorului. Alta este frecvența externă sau Front Side Bus (FSB), care reprezintă legătura dintre procesor și Northbridge. La actualul Pentium 4, o să descoperiți vitezele FSB-ului de 400, 533 sau 800 MHz (acesta se obține prin transferarea de patru biți pe ciclu/rata quad de date bazate pe vitezele memoriei de 100, 133, și respectiv 200MHz), sau 266 și 333 MHz pentru Athlon XP (cu dublă rată de date împreună cu doi biți pe ciclu bazate pe frecvența memoriei de 133 sau 166 MHz).

În cele din urmă, bus-ul și memoria principală sunt factorul în performanța totală. Ca o regulă, performanța impune ultimul tip de memorie RAM. În trecut, depozitul era format din SDRAM până la 133 MHz. Astăzi mai găsim SDRAM cu rată dublă de date și cu o limită de 200 MHz. Cu DDR, performanța este rezultatul vitezei FSB 400 de MHz.

Sistemul de test: Athlon XP cu cipset nForce2

Cipsetul de la NVIDIA, nForce2 este o bază excelentă pentru test, pentru că oferă o bandă largă de spectrum a ratelor FSB:RAM :

Rate FSB:RAM	Viteza memoriei (bazate pe FSB333/ 166 MHz)
2:1	83 MHz (DDR166)
5:3	100 MHz (DDR200)
3:2	111 MHz (DDR222)
4:3	125 MHz (DDR250)
5:4	133 MHz (DDR266) 1
6:5	139 MHz (DDR278)
1:1	166 MHz (DDR333) 1
5:6	200 MHz (DDR400) 1
4:5	208 MHz (DDR416)
3:4	222 MHz (DDR444) 1
2:3	250 MHz (DDR500) 2
3:5	278 MHz (DDR556) 2
1:2	334 MHz (DDR668) 2

1: Folosită în test

2: A eșuat în toate testele

Toate vitezele afișate în tabel sunt rezultatul FSB-ului cu frecvența de 333 MHz. Dacă doriți să determinați viteza posibilă cu FSB266, este simplu: calculați viteza cu ratele afișate în coloana din stânga. Din nefericire, datorită ratelor de viteză oferite de cipsetul nForce2, viteza de 466 MHz nu am putut să o setăm. După cum arată tabelul, a trebuit să punem linie între 444 și 500 MHz. Ultima, din păcate, nu operează stabil.

Cum am testat

Sistemul de test

Procesor	AMD Athlon XP3000+ (Barton) L2-Cache 512 KB
Placă de bază	MSI K7N2 nVIDIA cipset nForce2
RAM	2x 256 MB PC3700 TwinMOS 2x 512 MB PC3700 BuffaloTech. 2x 256 MB PC3500 Corsair CMX512-3500C2
Controler IDE	i845E UltraDMA/100 controller (ICH4)
Placă video	NVIDIA GeForce4 Ti4600, 128 MB
Sistem de operare	Windows XP Pro 5.10.2600 Service Pack 1

Teste în

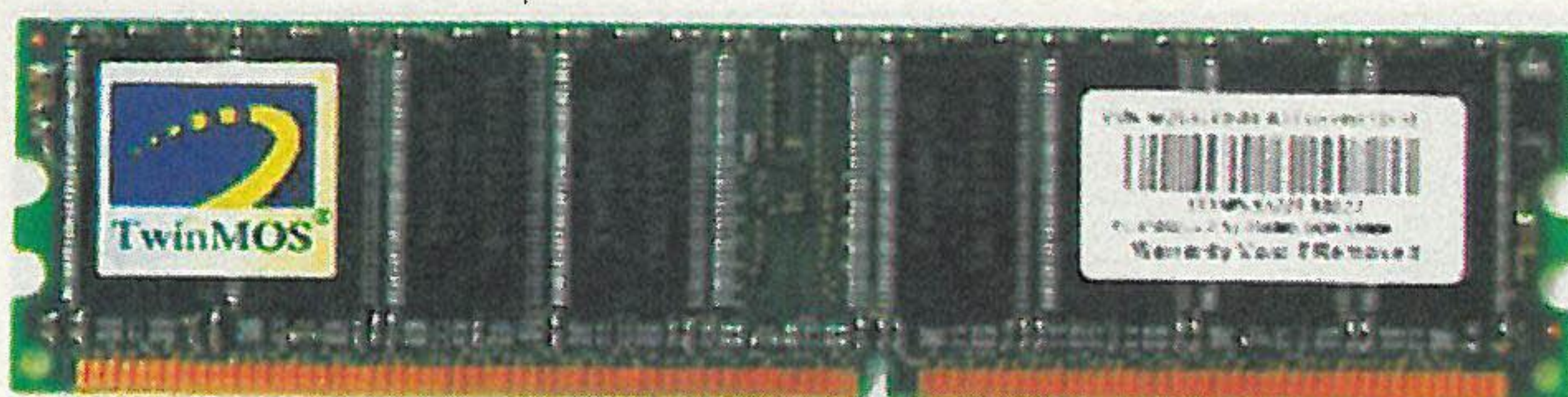
Quake III Arena	640x480x16
Unreal Tournament 2003	640x480x32
Comanche 4	640x480x16
3Dmark 2003	Setări standard
Lame 3.92	Comprimare fișier WAV de 174 MB în MP3
Divx 5.04 / Xmpeg	Codare MPEG-4 XMPEG 5.0 Beta Divx 5.04
SiSoft Sandra 2003 Pro	Test banda de memorie
PC Mark 2002	Test de memorie

Drivere și setări

Driver video	nVIDIA driver de referință 43.45
Drivere	nVIDIA Driver 2.03 Driver audio 3.17 (WHQL) Utilitare audio 3.17 Driver GART 2.78 (WHQL) Driver SMBus 2.75 (WHQL) Driver controlerul memoriei 2.75 (WHQL) Driver IDE 2.70 (WHQL)
Versiune DirectX	9.0a
Rezoluție	1024x768, 16-bit

Viteza memoriei

266 MHz	T-RAS: 5T-RCD: 2T-RP: 2CAS latență: 2.0
333 MHz	T-RAS: 5T-RCD: 2T-RP: 2CAS latență: 2.0 (numai Buffalo Tech 2.5)
400 MHz	T-RAS: 6T-RCD: 3 (2 posibil numai cu memoria Corsair) T-RP: 3 (2 posibil numai cu memoria Corsair) CAS latență: 2.0 (posibil numai cu memoria Corsair)
444 MHz	T-RAS: 7At 444 MHz, modulul Corsair poate să suporte și un timp RAS de șase cicluri. În practică, acesta nu rulează stabil și este de așteptat o îmbunătățire mică a performanței , din această cauză am folosit șapte cicluri. T-RCD: 3T-RP: 3CAS latență: 2.5



TWINMOS DDR466/ PC3700



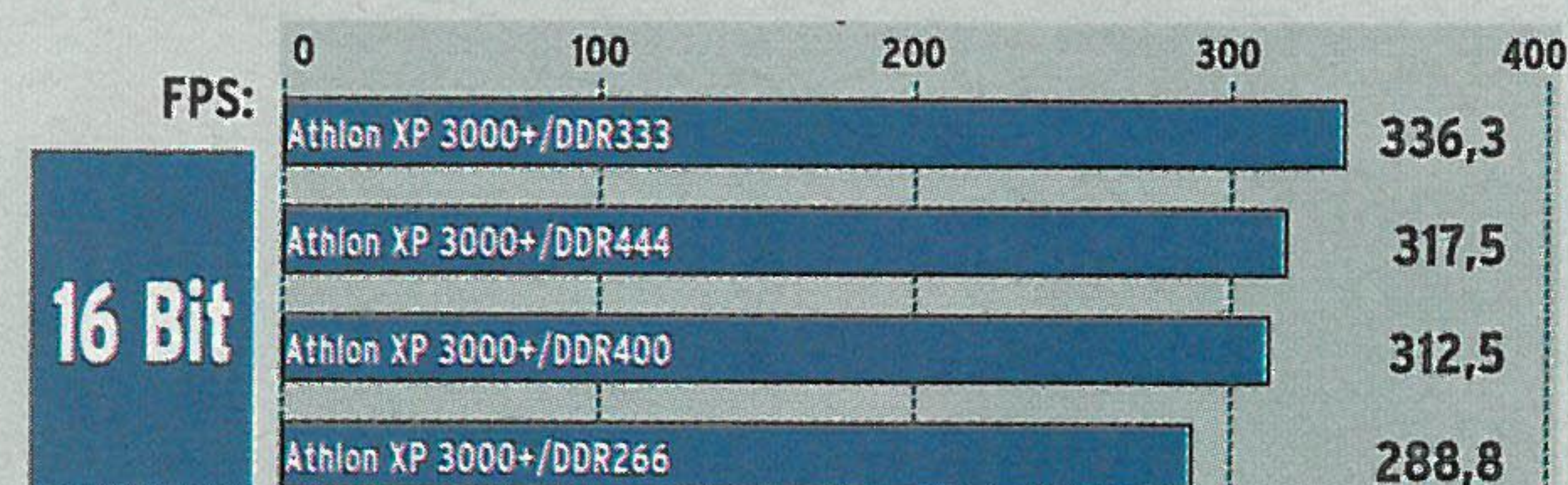
CIPURILE de memorie folosite sunt tot de 5 ns



TWINMOS lasă utilizatorul fără nici un dubiu în privința mărimii modulelor, cât și a tipului acestora. Chiar și latența minimă este menționată: în acest caz este de 2.5 cicluri

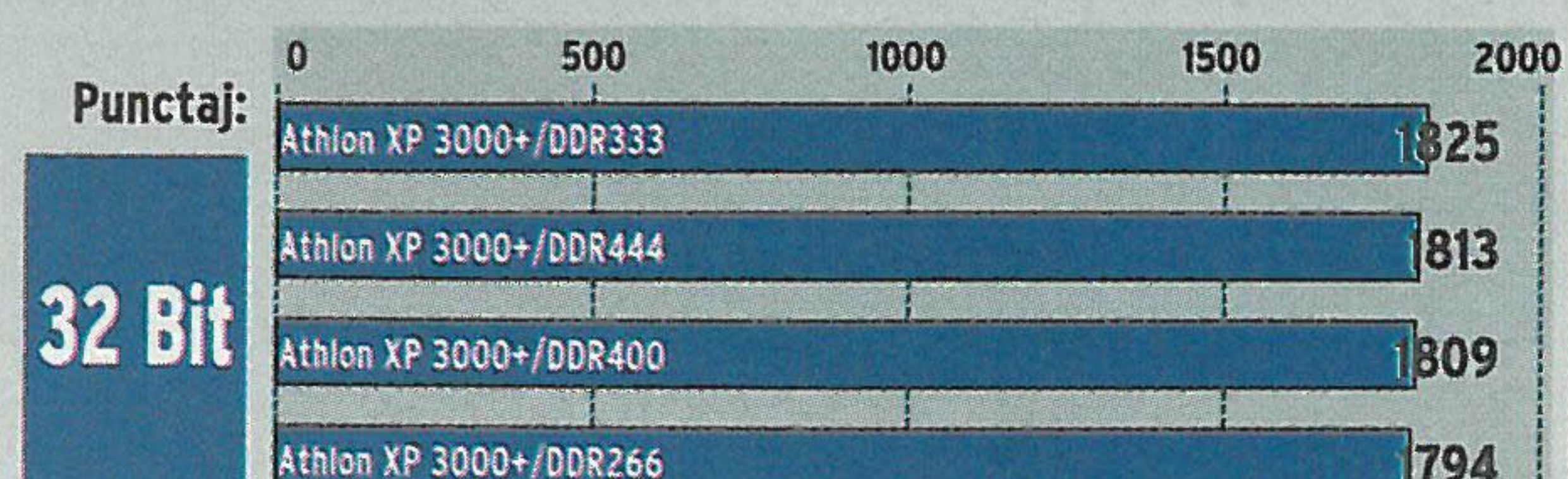


Quake 3 Arena



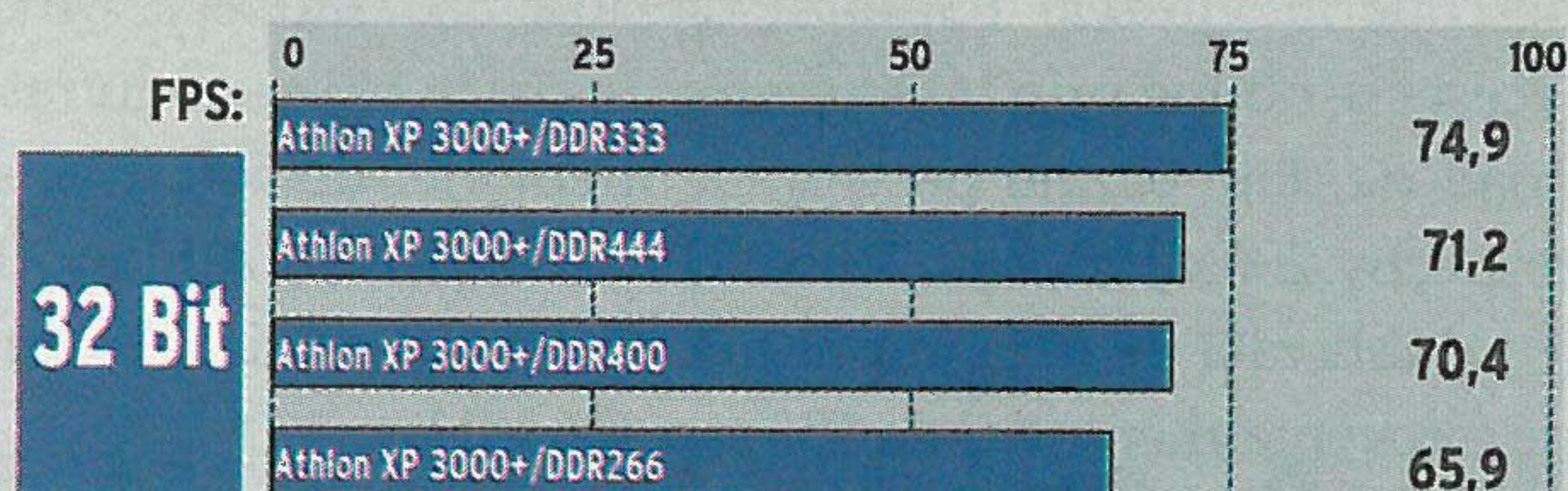
Legendă: 640x480

3D Mark 2003



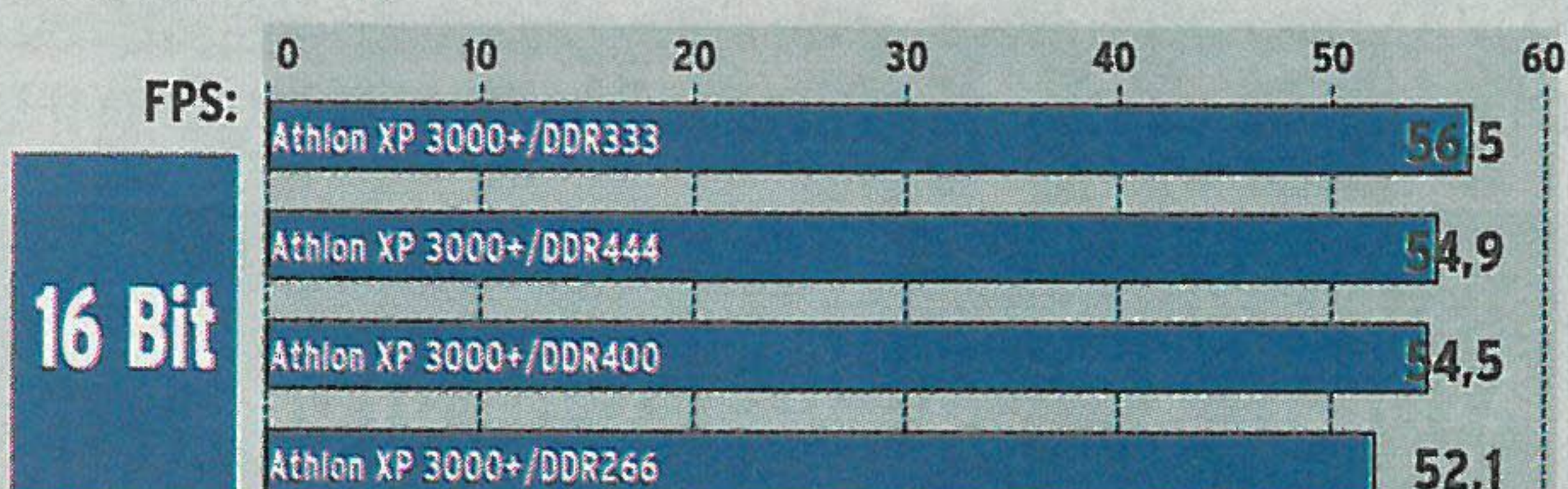
Legendă: 1024x768

Unreal Tournament 2003



Legendă: 640x480

Comanche 4



Legendă: 640x480

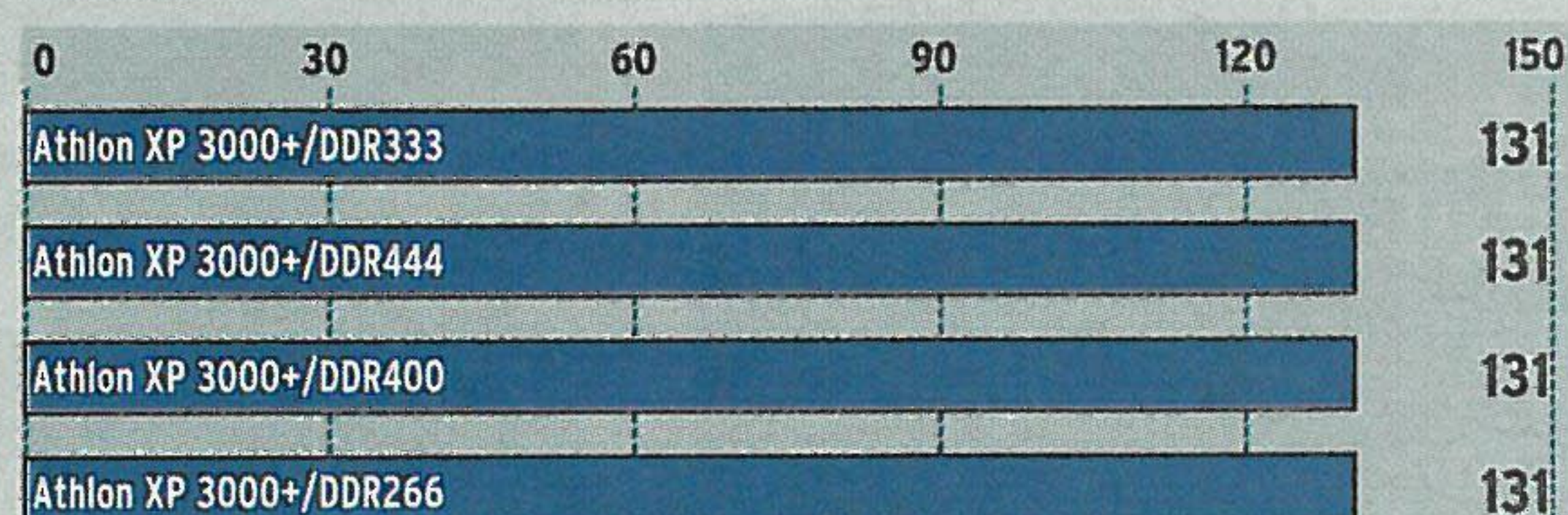
Prin urmare DDR400 sau PC 3200, asigură o bandă de 3200 MB pe secundă.

Relații și Rate

Toate subsistemele rulează la diferite viteze și trebuie să lucreze împreună. Când am folosit în test FSB de 333 MHz pentru procesorul Athlon XP 3000+ cu memorie DDR333, am descoperit că datele se transmit una câte una între procesor și RAM la fiecare ciclu. În fine, dacă folosiți DDR266 sau DDR400, FSB-ul și memoria principală nu mai lucrează sincronizat. Combinând un FSB rapid cu un RAM lent, sau vice-versa, o să mărim cantitatea de date care trebuie transferată și astfel creăm staționări în sistem. Am numit această relație rata FSB:RAM. Experiența recentă ne-a arătat încă odată că această rată este un factor important în performanța totală, din moment ce rareori un RAM mai rapid a îmbunătățit performanța.

Lame 3.92 MP3 Encoding

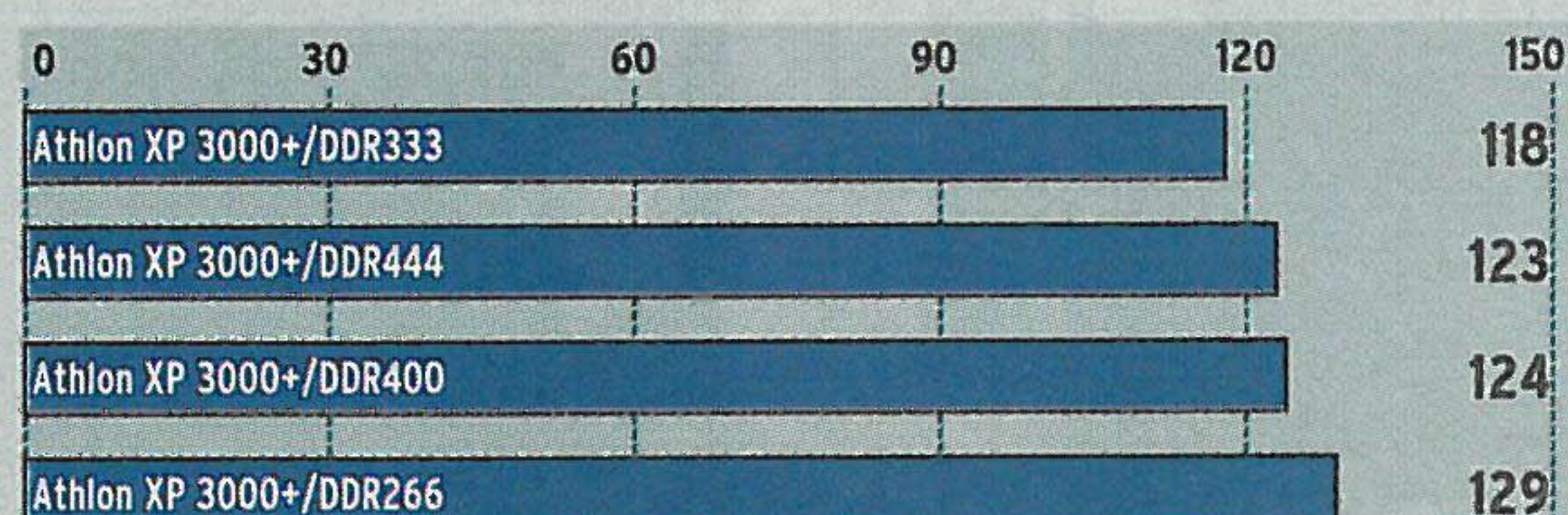
Secunde:



*Valoarea cea mai mică reprezintă cea mai bună performanță.

Divx 5.04 / Xmepeg 5.0

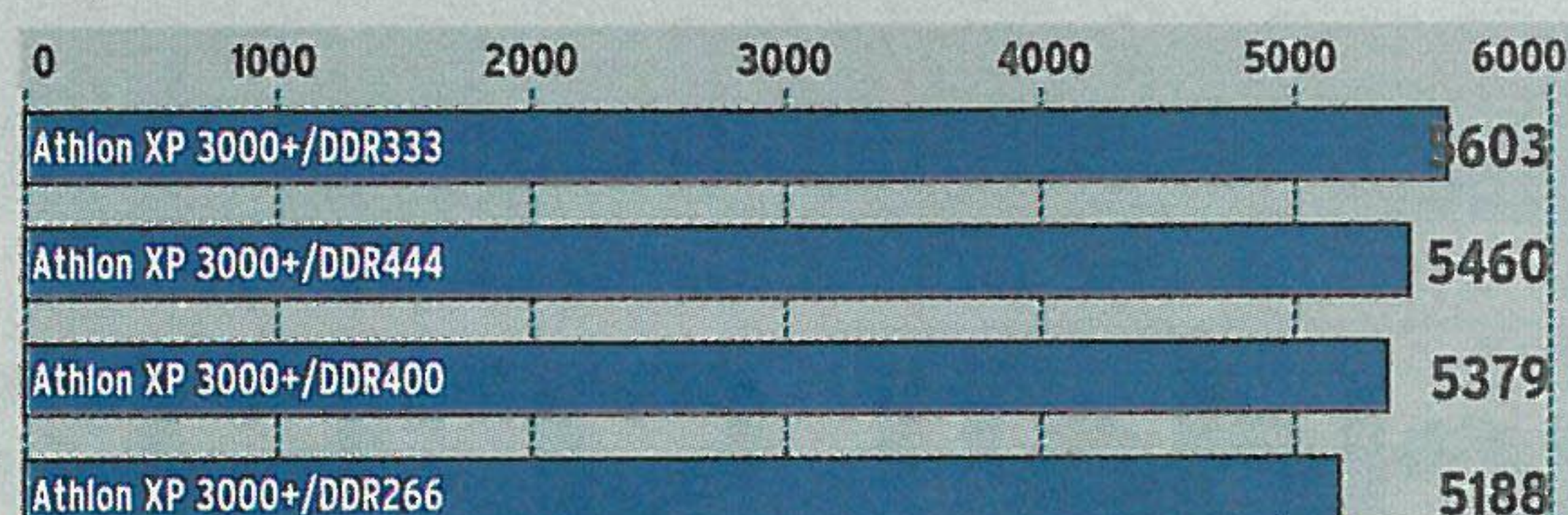
Secunde:



*Valoarea cea mai mică reprezintă cea mai bună performanță.

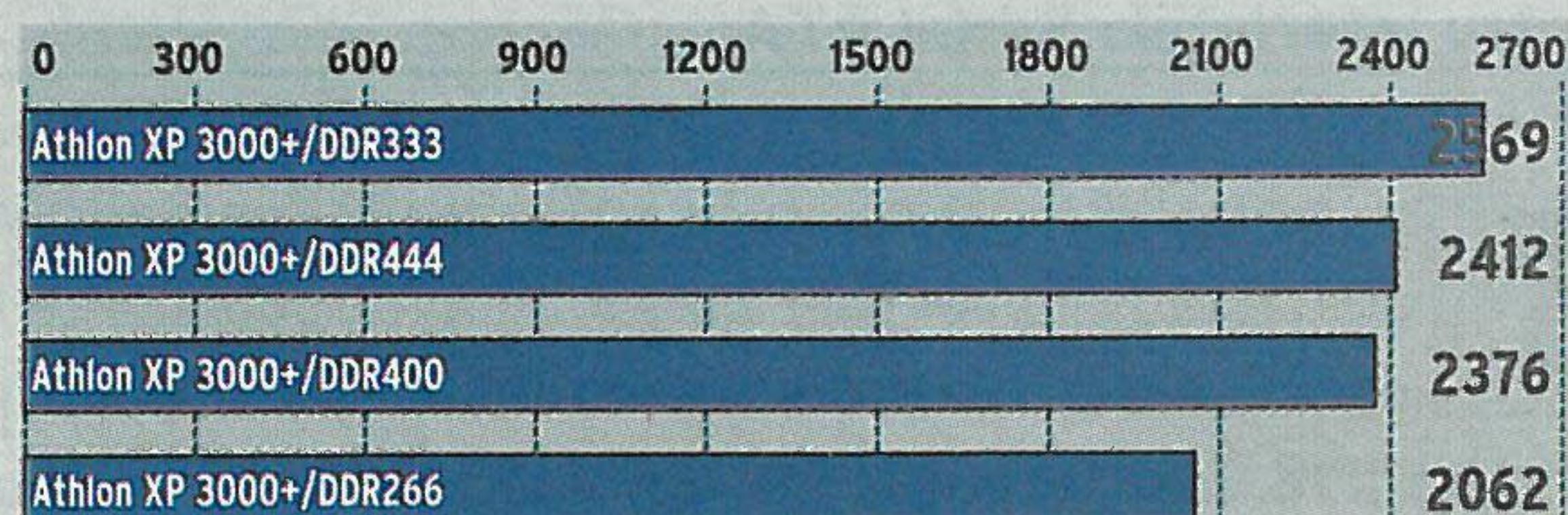
Performanță multimedia: PC Mark 2002

MB/s:



Test SiSoft Sandra 2003

MB/s:



Tehnologia Buffalo DDR466/ PC3700

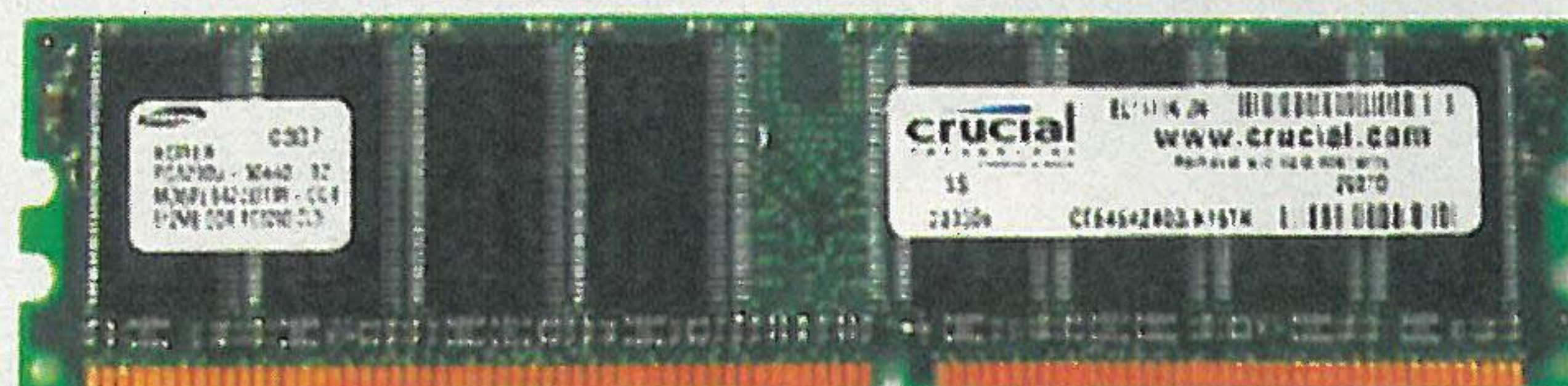
Buffalo Technology este prezentă peste tot în SUA. Din păcate, modelul produs de ei, la toate vitezele pe care le-am folosit, merge în cel mai bun caz cu CL 2.5; numai la 266 Mhz latența CAS a rulat stabil la 2.

Concluzie: DDR400+ este stabil pentru overclocking (supratactare)

La prima vedere, este greu să fii impresionat de rezultatele obținute de fabricanții TwinMOS și Buffalo Tech: la viteze de 466 MHz, rapidele module nu par să fie capabile să-și arate avantajele. Paradoxal, cel mai rapid sistem are RAM-ul sincronizat cu viteza FSB. Utilizarea timpilor mai rapizi (5-2-2 și CAS latență 2) poate crește performanța memoriei, dar performanța sistemului rămâne neschimbată. Pentru Athlon XP, memoria DDR333 este alegerea bună – în cazul altor module toate celelalte



MODULUL NOSTRU DE REFERINȚĂ: DDR400 de la Corsair. Chiar și la 400 MHz, cea mai mică latență CAS de două cicluri lucrează



CRUCIAL este cel mai bun distribuitor a memoriilor de înaltă calitate, făcută de binecunoscuții fabricanți de la Micron. De data aceasta s-au folosit cipseturile Samsung



PENTRU ÎNCEPĂTORI, nomenclatura Samsung folosită pentru modulele de memorie nu este ușor de înțeles

setări suferă asincronizări, iar în unele cazuri sunt grave. Totuși, există o zonă unde cipurile de la TwinMOS și Buffalo Tech au justificare reală: supratactarea clasică. Sistemele moderne pot fi supratactate dacă măriți frecvența externă (FSB). Astfel veți scăpa de cheltuieli suplimentare: simultan se forțează procesorul, FSB-ul, RAM-ul, dar performanța se mărește masiv și, de asemenea, și riscul ca sistemul să devin instabil în orice clipă. În acest caz, RAM-ul de la TwinMOS și Buffalo Technology oferă rezerve largi. Ne-am propus să nu supratactăm sistemele cu memoriile de top în aceste teste, pentru că ar fi obținut o performanță nejustificat de ridicată, memoria intrând în modul asincron. Dar aici este o altă bulină roșie pentru Buffalo

Tech și TwinMOS: măbind viteza FSB la Athlon XP este târg bun pentru AMD. Aceasta înseamnă că DDR400 va fi îndrăgit de public din moment ce memoria poate rula sincronizat cu FSB-ul. Calea spre overclocking este deja făcută de Buffalo Tech și TwinMOS. Ne-ar plăcea să vedem module mai rapide care pot lucra cu o latență CAS de două cicluri sau mai bună.





Serial ATA "ucide" SCSI?

În fine: WD360, poreclit Raptor, cu 10.000 rot./min. pentru interfețele Serial ATA



În urmă cu câteva luni, găseați în paginile de actualități ale revistei faptul că WD plănuiește să construiască hard-discuri cu 10.000 de rotații, pe interfață IDE. Însă lucrurile nu sunt atât de simple, pentru că noul disc Raptor este guvernat de două curiozități: este furnizat numai cu interfață Serial ATA, și capacitatea este comparativ mică, de 36 GB. Dar cum interfața SATA este din ce în ce mai răspândită pe plăcile de bază, cu siguranță va înlocui vechiul IDE. Ca să-l înțelegem mai ușor pe Raptor, este necesar să aruncăm o privire asupra grupului căruia i se adresează. Standardul de astăzi, de exemplu, ar fi discurile de 200 GB cu 10.000 rot./min., care ar însemna punctul maxim pentru cumpărător, dar cine este pregătit să ofere 1000 de euro pentru el? Referitor la aceasta, atât capacitatea, cât și performanța pot fi îmbunătățite printr-o configurație RAID, care este, de fapt, o îmbunătățire mică, în comparație cu WD360. În principiu, ambele se situează în segmentul profesional. Pentru servere și stații de lucru, controlerele SCSI și hard-discurile au ultimul cuvânt de spus. Transferul de mare viteză merge mână în mână cu performanța Input/Output, care este foarte importantă în acest segment. În fine, de fiecare dată când ne lovim de această situație, numele SCSI sună "foarte scump". Consecința este utilizarea IDE-urilor în RAID care îmbunătățește performanța pentru cumpărătorul de rând –

pur și simplu, din cauza presiunii prețului, sunt forțați să aleagă această situație. O nouă inovație este conceptul Raptor de la Western Digital, care oferă aceeași performanță ca discurile SCSI și, în același timp, taie simțitor din preț.

Acest articol vă lămurește cât de bun este noul Raptor.

SATA vs. SCSI - Western Digital vs. Restul lumii

Chiar cu câțiva ani în urmă, era de neconceput ca un hard-disc IDE să depășească modele SCSI. În realitate, Western Digital încercase deja să intre în acest segment de câțiva ani încoace. Hard discul făcea parte din familia "Enterprise". Western Digital nu a reușit să impresioneze cu acesta piața pentru o lungă durată de timp. Astăzi, o încercare similară sună ca o sentință la faliment, din moment ce nivelul costului pentru produsele SCSI este atât de mare încât nu merită osteneala. Western Digital este determinat să claseze produsul Raptor în segmentul de preț ieftin. Aceasta este posibilă nu datorită discurilor IDE, ci din cauza interfeței Serial ATA. Noua interfață, cu cei 150 MB/s pe canal, încă nu face față SCSI-ului Ultra320, de altfel este suficientă pentru anii care urmează. Cauza este că discurile SATA mai au o cale lungă până să obțină un transfer, de 60 până la 80 MB/s, care este obținut la ora actuală de SCSI. Înainte de toate, sunt de remarcat avantajele utilizării foarte simple și ușoare a interfeței Serial ATA. Acum, cablurile sunt foarte înclinate și se conectează exact, fără a mai putea greși. Și mai impor-

tantă este lungimea de un metru a cablului, care îți permite să operezi relativ ușor în orice tip de carcasă. Serial ATA devine foarte interesant, mai ales dacă luăm în considerare și prețul cablului. Un cablu SCSI pentru patru discuri costă 55 de euro sau mai mult, iar cu aceeași sumă poți achiziționa cel puțin 10 cabluri Serial ATA. Pentru Fujitsu, Hitachi, Maxtor and Seagate, această acțiune pune în pericol afacerea cu SCSI, care încă mai face bani. Western Digital nu face parte din această afacere, ca și cei enunțați mai sus, și nu se poate dedica în totalitate segmentului de servere pentru că s-ar afirma prea târziu în afacere și nu ar fi credibil.

Reprezentativul SCSI: Maxtor Atlas 10K.4 mai de aproape

Nu am vrut să comparăm Raptor cu orice model SCSI mai vechi, scopul a fost să-l comparăm cu unul cât mai apropiat. Din acest motiv, am optat să folosim Atlas 10K.4, chiar dacă a trebuit să ometem un test individual pentru acest disc de acest nivel. Disputa dintre aceștia a fost între modelul de 147 GB, performanța fiind identică la ambele modele înfrățite, cu 36 și, respectiv, 73 GB. Chiar de la tipul proiectului ne-am putut da seama că Maxtor este modelul din a patra generație. Această familie de discuri derivă din originalul rival mai vechi Quantum, care a fost înghițit de Maxtor în 2001.

Privind partea de desubt a lui Atlas 10K.4, această arată aproape ca suprafața Death Star din Star Wars. Când l-am comparat în particular cu discurile IDE,

Model	WD360	Maxtor Atlas 10K.4
Capacitate	36.7 GB	36.7 GB 73.4 GB 146.8 GB
Viteză de rotație	10,000 rot./min.	10,000 rot./min.
Timp de căutare (Seek time)	5.2 ms	4.3 ms
Interfață	Serial ATA	Ultra320 SCSI
Memoria cache	8 MB	8 MB
Rata de eroare	< 1 până la 1015 Biți	< 1 până la 1015 Biți
Cicluri Oprire-Pornire	> 20,000	?
Garanție	5 ani	5 ani

Cum am testat

Sistemul de test

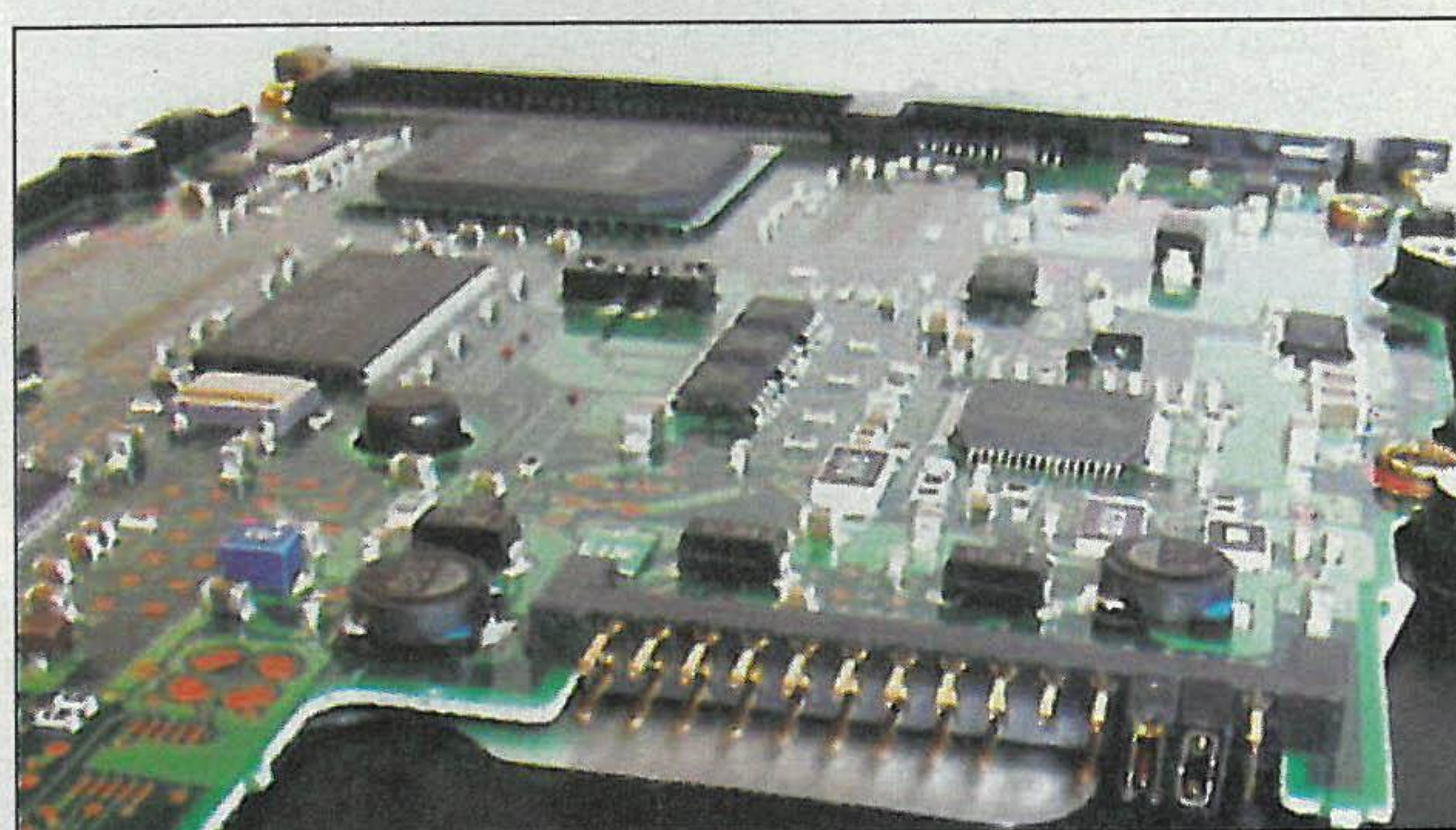
Procesor	Intel Pentium 4, 2.0 GHz 256 KB L2-Cache (Willamette)
Placă de bază	Intel D845EBT, Intel cipset 845E
RAM	2x 256 MB PC3700 TwinMOS 2x 512 MB PC3700 BuffaloTech. 2x 256 MB PC3500 Corsair CMX512-3500C2
Controler	i845E UltraDMA/100 controler (ICH4) Silicon Image Sil3112, Serial ATA Adaptec 39320-R, Ultra320 SCSI
Placă video	NVIDIA GeForce2 MX 400
Placă de rețea	3COM 905TX PCI 100 Mbiți
Sistem de operare	Windows XP Pro 5.10.2600 Service Pack 1

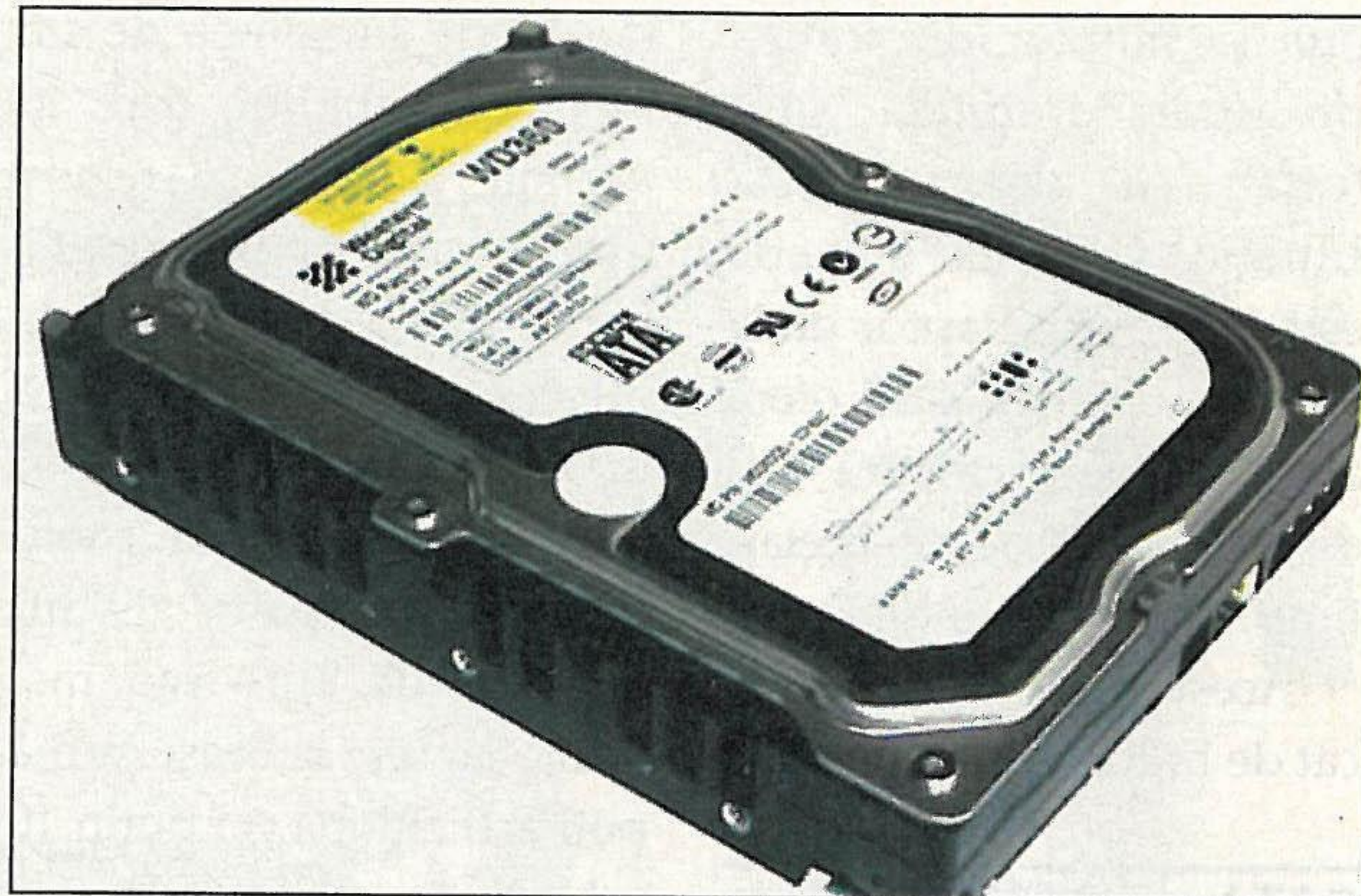
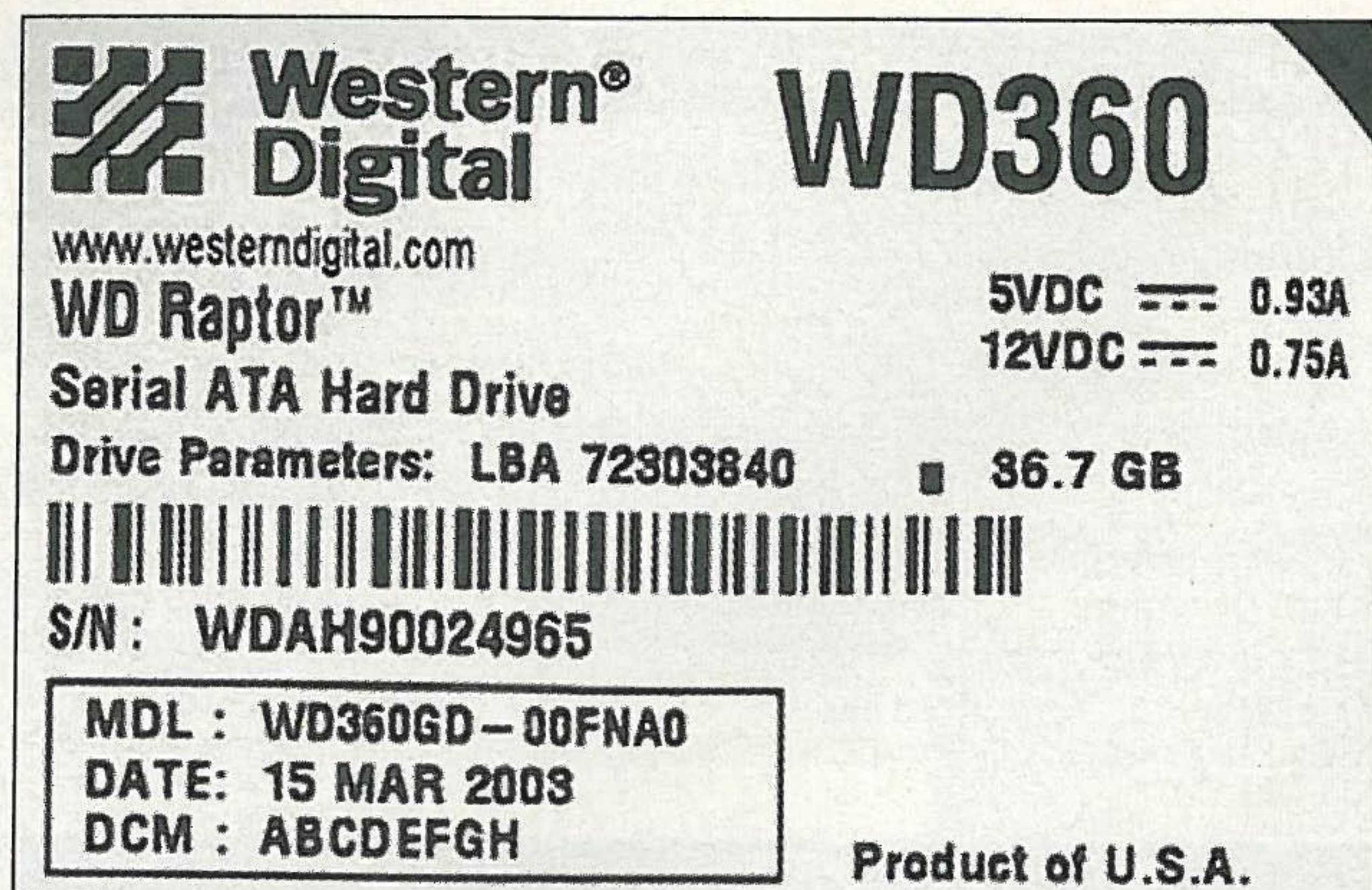
Teste

Aplicații de Birou	ZD WinBench 99 - Business Disk Winmark 1.2
Aplicații High-End	ZD WinBench 99 - High-End Disk Winmark 1.2
Măsurări de Performanță	HD Tach 2.61
Performanță I/O	Intel I/O meter

Driveri și setări

Driver Video	NVIDIA ver. 29.42
Driveri	Intel Application Accelerator 2.3
Versiune DirectX	9.0
Rezoluție	1024x768, 16-bit





am observat că electronica SCSI a discului este echipată cu mai multe componente. Privită în prim-plan se văd pinii pe care îi setează microjumper-ii.

Date tehnice: Western Digital Raptor

Este o plăcere să vezi ambii conectori dedesubtul discului. După un timp, o să descoperi că conectorul pentru tensiune se bazează pe standarde noi, iar în stânga acestuia, se află actualul conector Serial ATA pentru cablul de date. Am avut chiar și o sursă de tensiune echipată cu cablurile necesare.

Privind mai atent dedesubtul discului se observă oblic axul, iar atenția noastră s-a îndreptat către singurul cip localizat deasupra plăcii electronice a discului. Acesta este un Serial ATA Brige produs de Marvel, care este utilizat curent în multe locuri pentru a fabrica produse compatibile cu interfața

SE VĂD FOARTE BINE STRIAȚIILE DE METAL pe o parte care răcesc pasiv discul. Aceasta este inclusă la toate modelele SCSI de mare viteză, care își permit să se încălzească și să piardă această temperatură prin suprafața de răcire

Performanța de Citire

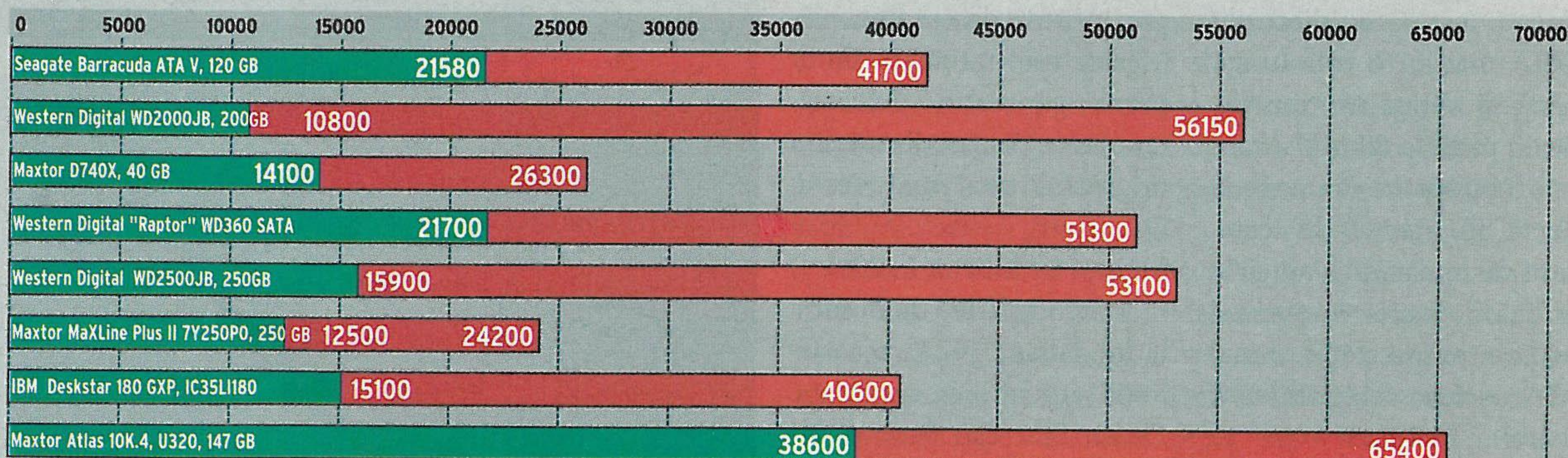
KB/s:



Legendă: Citire minimă Citire maximă

Performanța de Scriere

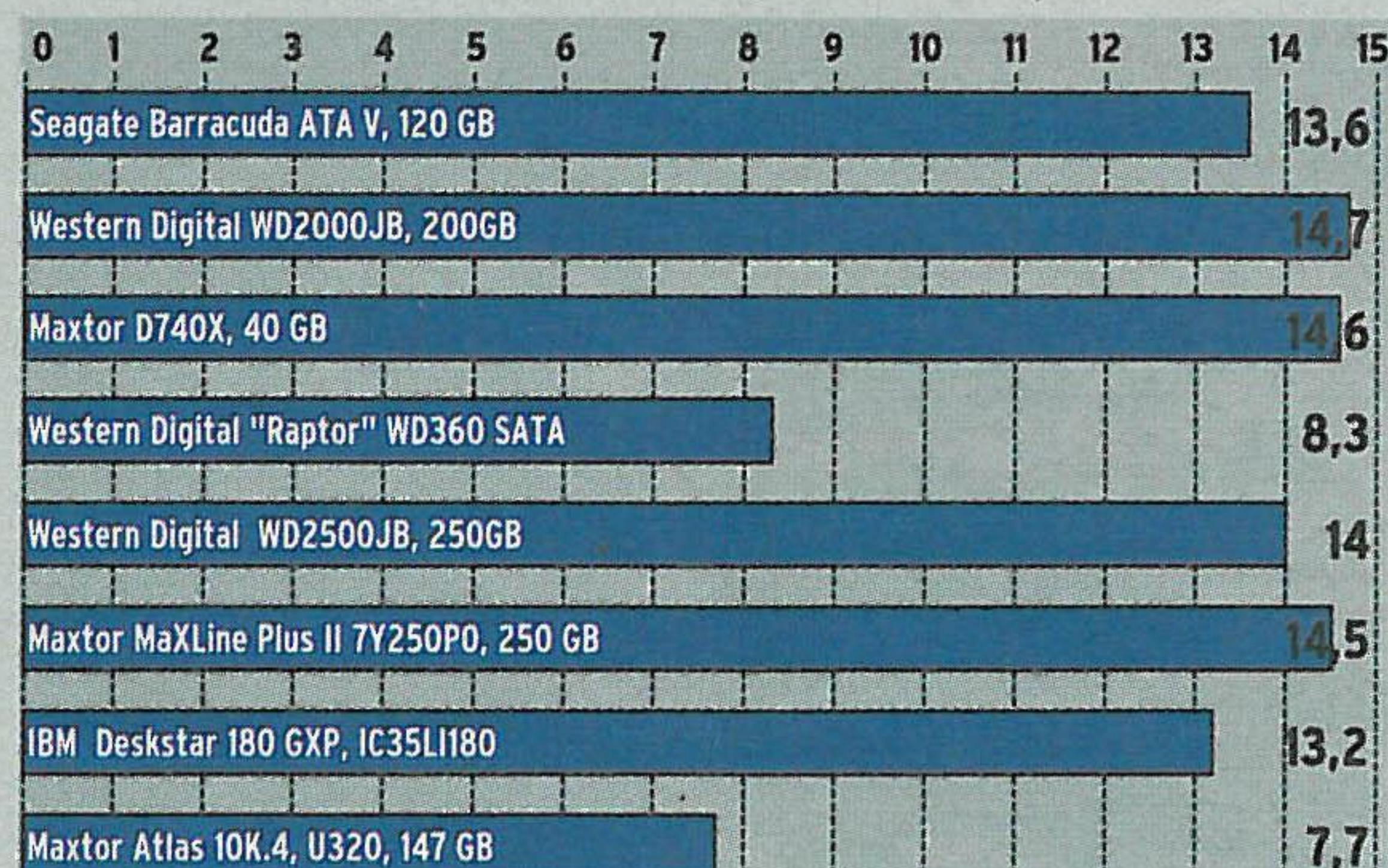
KB/s:



Legendă: Citire minimă Citire maximă

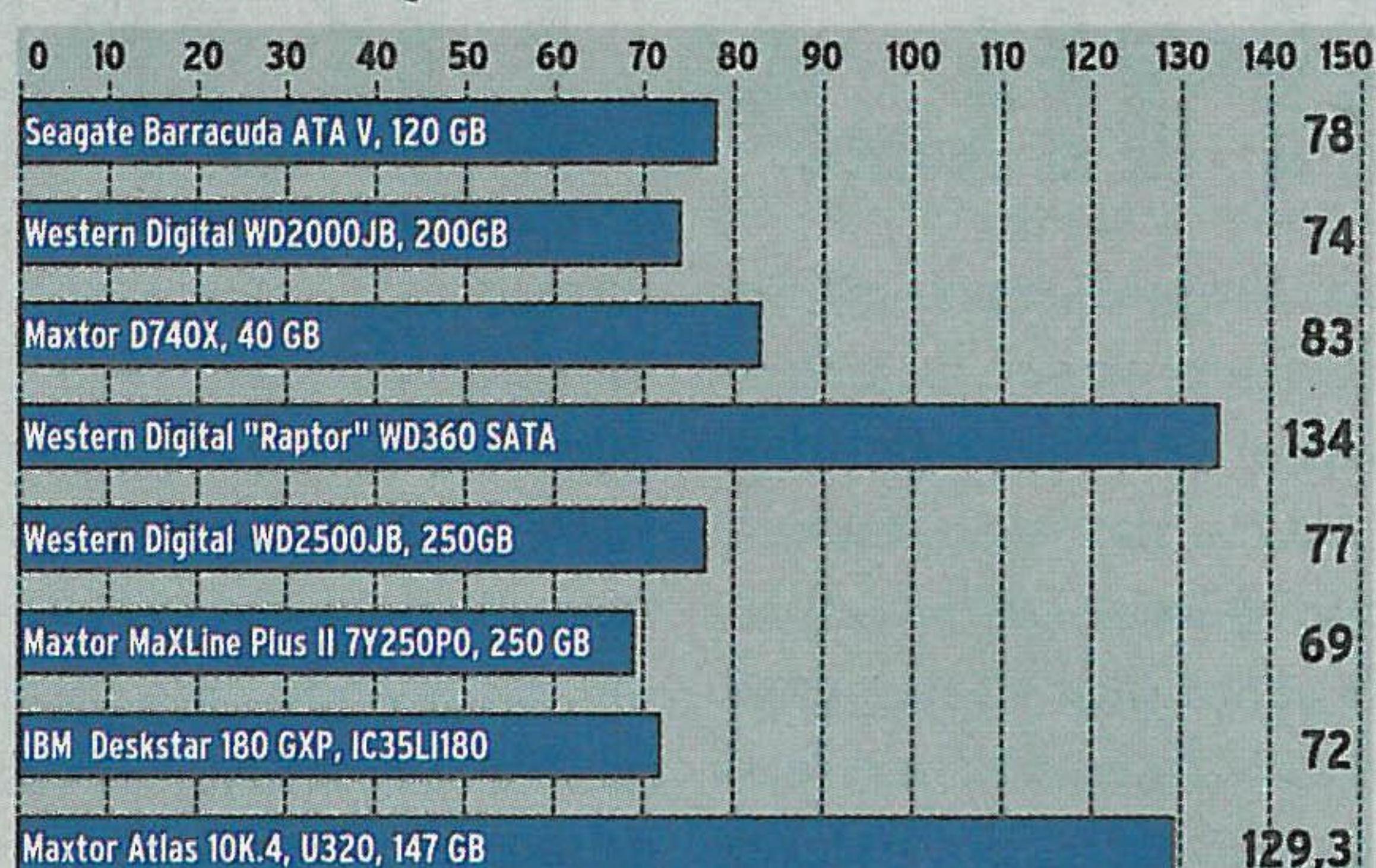
Timpul de acces al discului

ms:



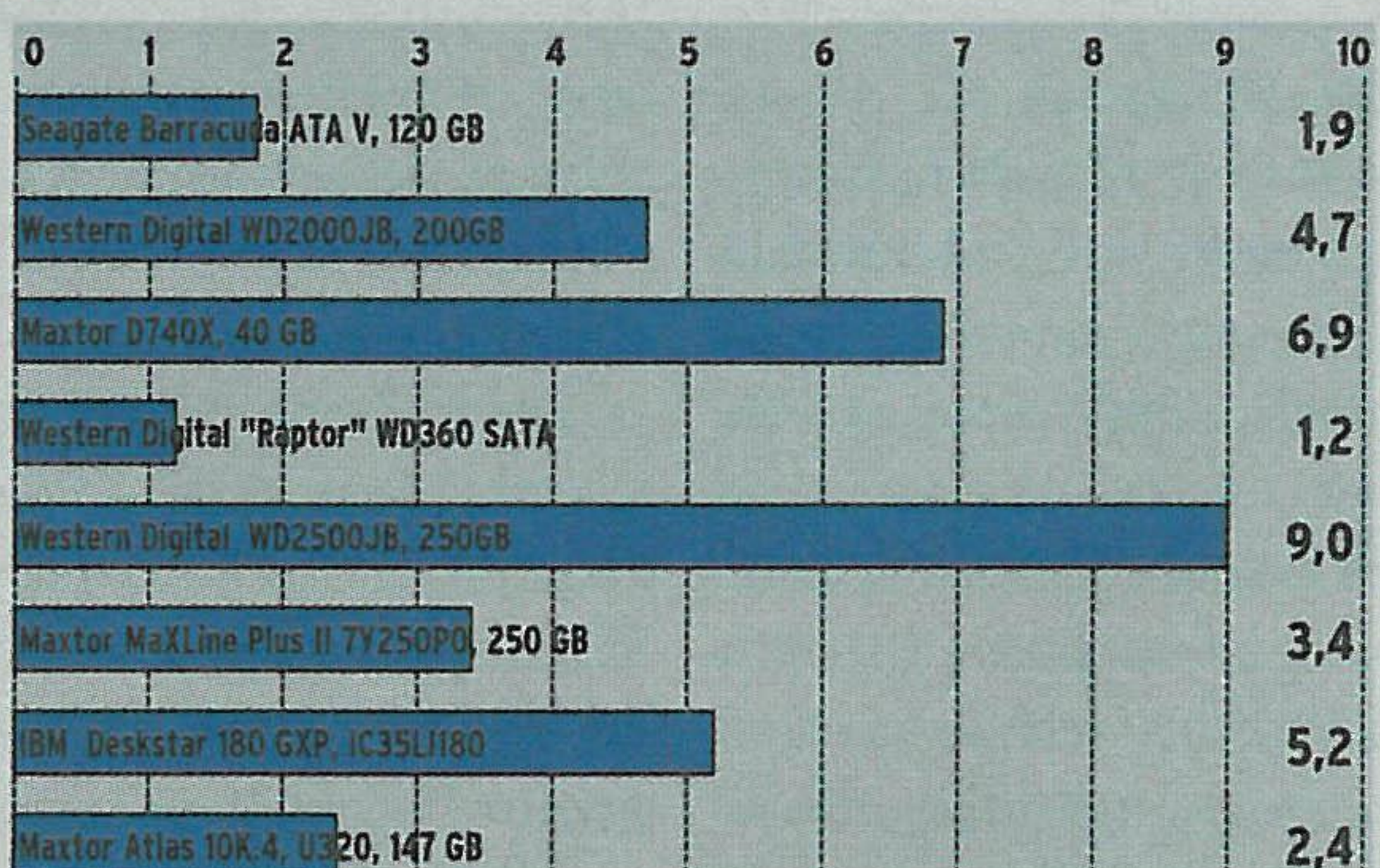
Performanță Input/Output

I/O/sec. (intrări/ieșiri/secundă):



Utilizarea procesorului

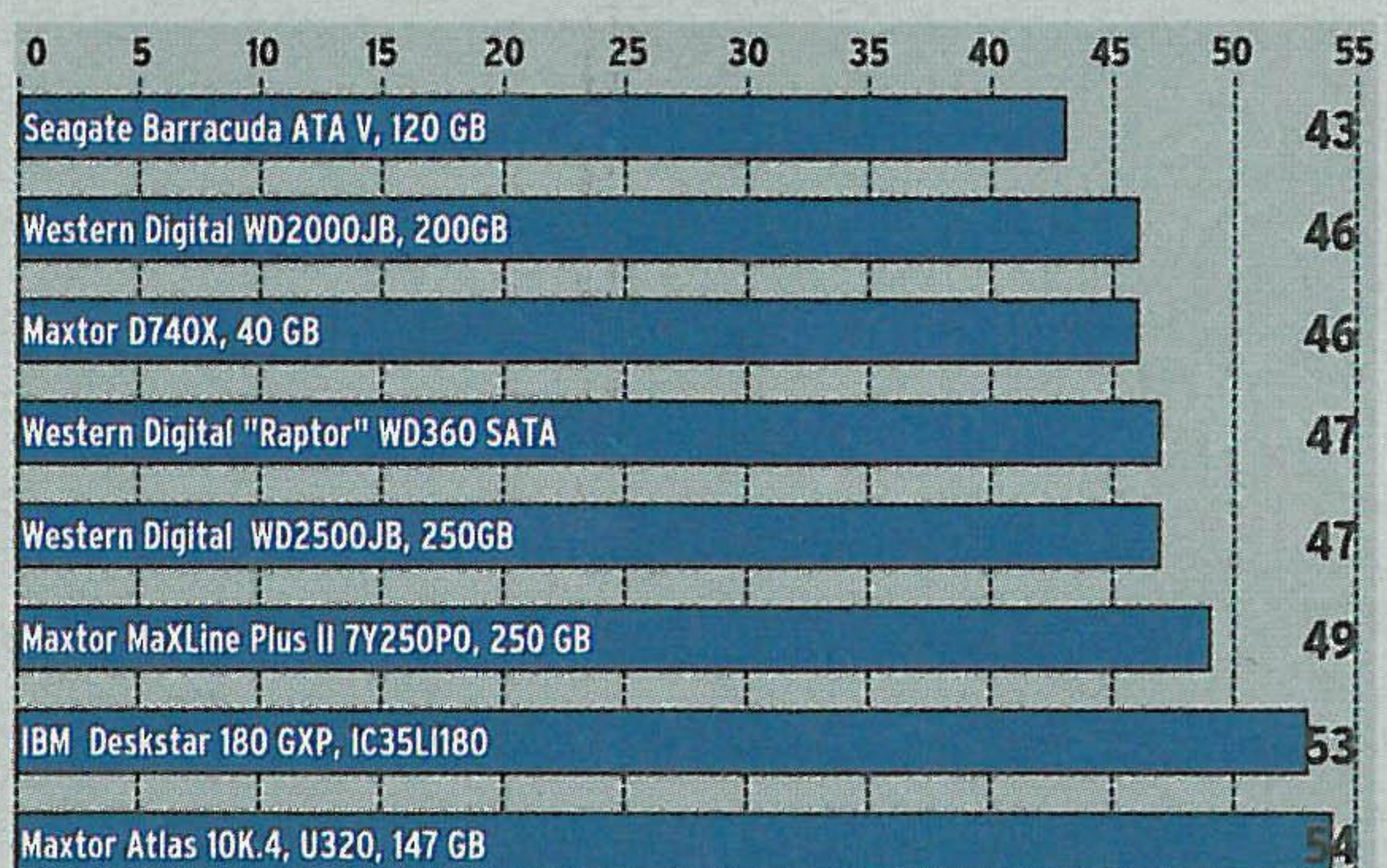
%:



*Valoarea cea mai mică reprezintă cea mai bună performanță.

Temperatura suprafeței discului

°C:



*Valoarea cea mai mică reprezintă cea mai bună performanță.

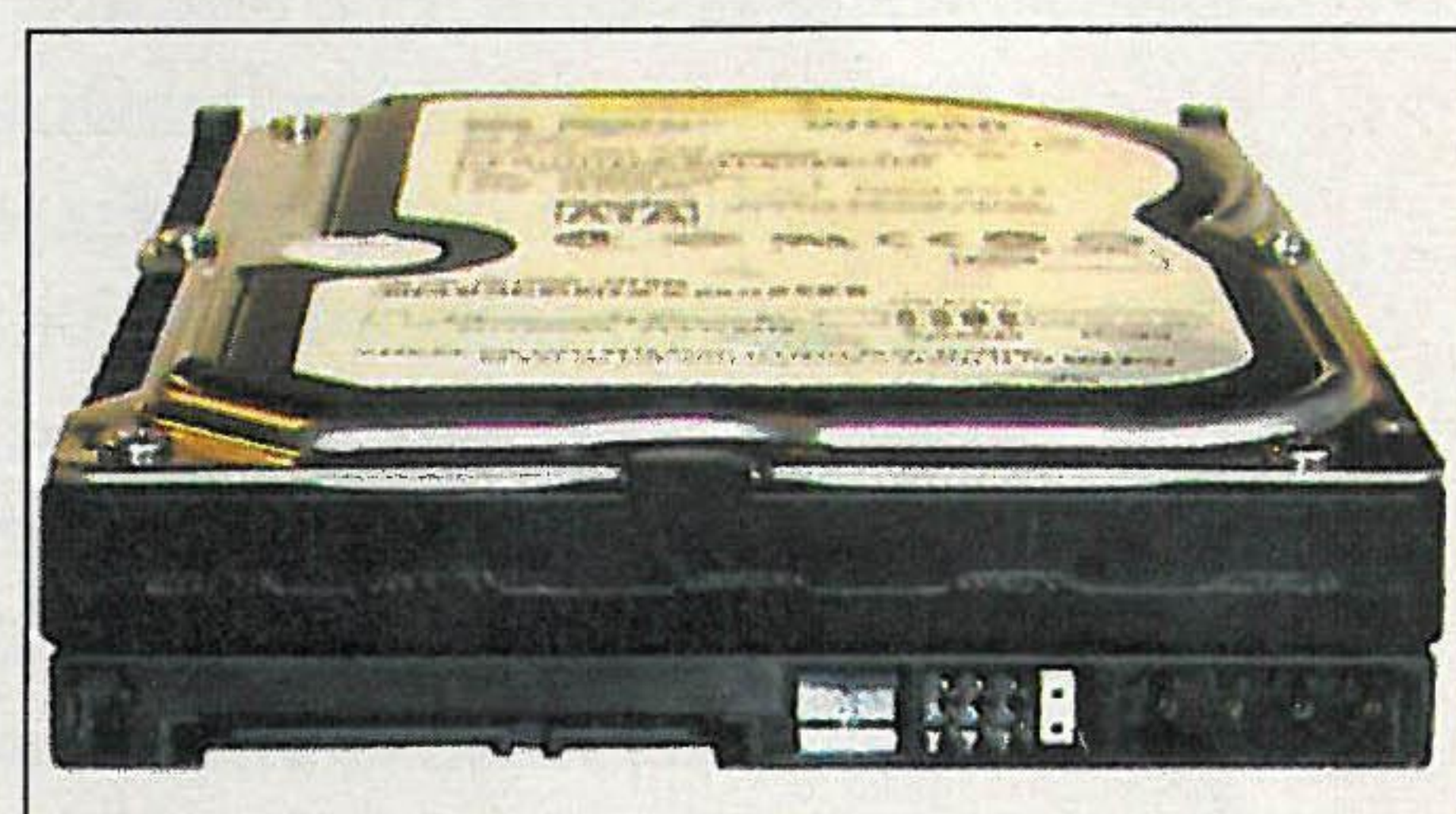
UltraATA pentru Serial ATA. Știm cu siguranță un singur lucru, că numele WD360 nu este o nouă creație Serial ATA, ci produsul a fost original fabricat după interfața de bază UltraATA. Și asta înseamnă că WD poate urma cu WD360 oricând și pe o interfață UltraATA/100.

Concluzie

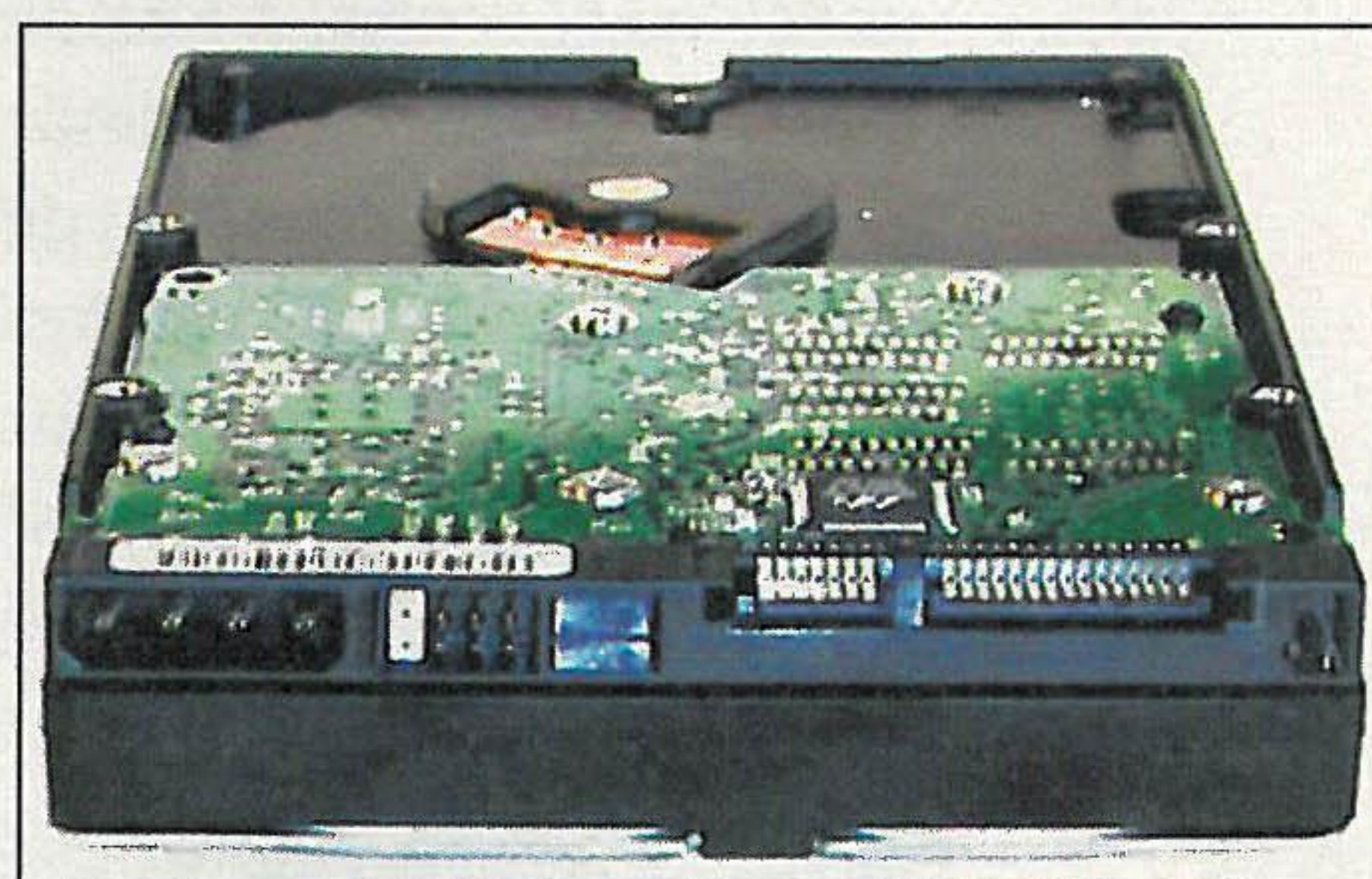
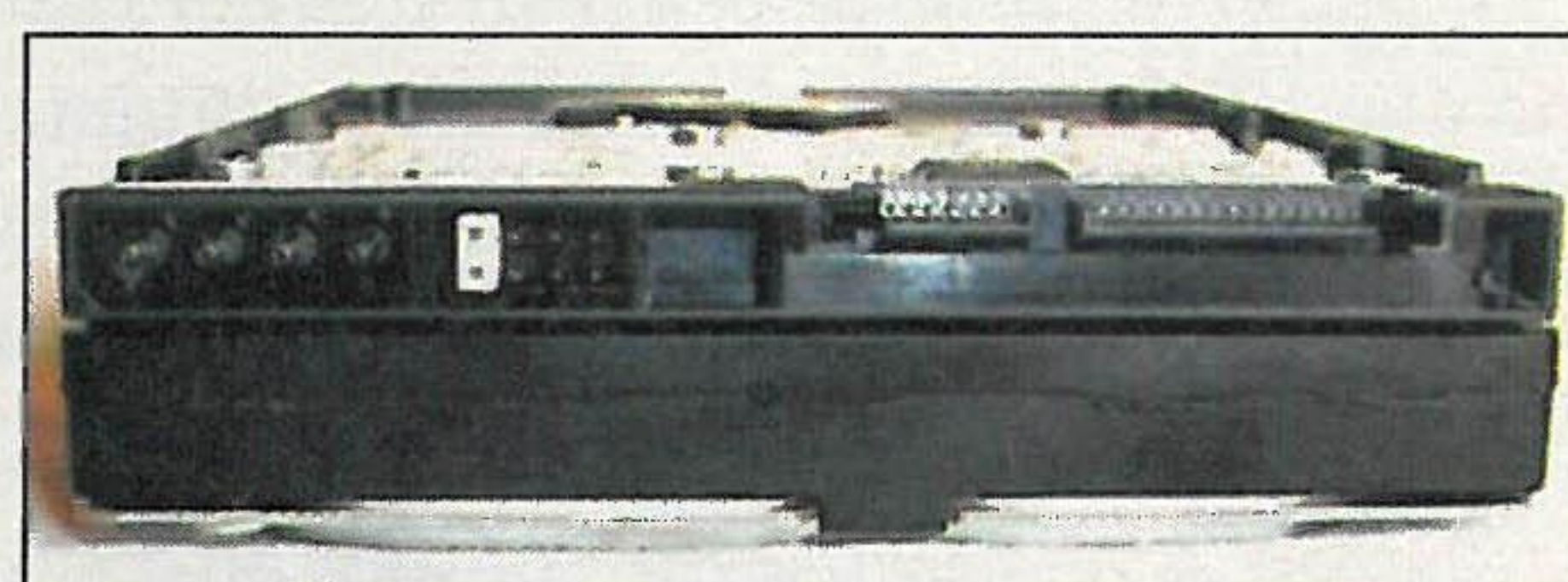
Nu am mai văzut rezultate atât de convingătoare, ca și cele prezentate mai sus, de o perioadă bună de timp. Raptor își reprezintă cu succes numele și dă lovitură de câte ori are ocazia. Obținând peste 60 MB/s, putem spune că este cel mai rapid hard disk IDE pe care l-am testat până acum. Și mai impresionant este transferul minim de viteză, care atinge peste 40 MB/s, valoare care aproape egalează viteza mare a lui Maxtor Atlas 10K.4; l-am ales ca să-l folosim ca exemplu pentru a reprezenta discul SCSI de referință cu interfața Ultra320. Cu toate acestea, ajungând cu puțin sub 70 MB/s, Maxtor Atlas 10K.4 îl pune din nou pe Raptor puțin la respect.

Acestea nu sunt singurele rezultate bune. Timpul de acces de 8,3 ms obținut de Raptor nu este la fel de bun ca cel realizat de Atlas 10K.4. Aceasta se datorează și faptului că electronica Maxtor și mecanica de 10.000 rot./min. îl clasează între cele mai rapide hard-discuri. WD360 obține un scor mare în performanța I/O, depășindu-l chiar și pe 10K.4.

Ultimul, dar nu cel mai slab, obține rezultate bune în programele de aplicație și nu se încălzește la fel de tare



CHIAR MAI ESTE NEVOIE DE JUMPERI? Nu vă faceți griji - aceștia sunt relicve din zilele lui UltraATA/100



ca un hard disc SCSI, aceste rezultate clasându-l în sectorul discurilor performante de acasă. Folosind Raptorul ca hard-disc de sistem, avem de-a face cu un hard rapid, dar cu o capacitate redusă. În general, este un hard disc bun aproape din toate punctele de vedere.

Dorel Puchianu jr.



TOTAL ANNIHILATION

"Planet Arrakis, known as Dune...", așa începea **Dune 2** acum mulți ani, așa își începea Westwood cariera în lumea jocurilor și tot așa începea istoria unuia dintre cele mai populare genuri de jocuri, Real Time Strategy. Au urmat **Command & Conquer** și **Red Alert**, care au întărit poziția și prestigiul firmei. Răspunsul a venit din partea legendarei case Blizzard prin seria **Warcraft**. Cei doi producători au dominat piața RTS, celelalte titluri fiind doar clone, mai mult sau mai puțin reușite care nu au putut să se impună pe piață cu adevărat. Se părea că anul 1997 va fi doar unul de așteptare a noilor titluri **Tiberian Sun** și **Starcraft**, însă marea surpriză a venit în luna septembrie de la o minusculă companie debutantă, Cavedog. Chris Taylor și Ron Gilbert au reușit prin **Total Annihilation** să aducă o nouă perspectivă asupra conceptului de RTS.

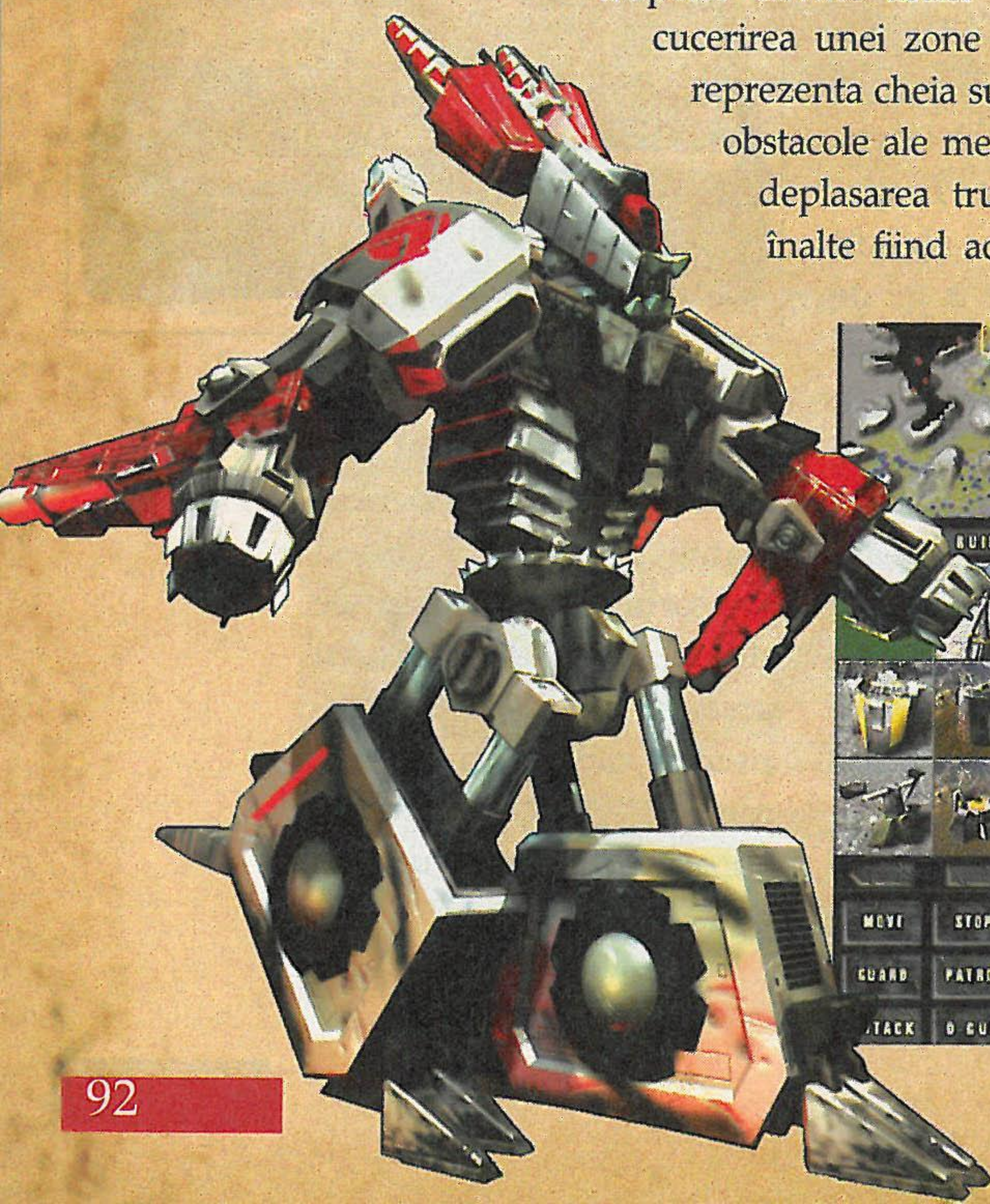
TA surprinde încă din primele momente prin terenul 3D și unitățile poligonale. A fost, de altfel, primul joc de strategie în care terenul joacă într-adevăr un rol important. Poziționarea trupelor devine astfel foarte importantă, cucerirea unei zone mai înalte putând reprezenta cheia succesului. Diferitele obstacole ale mediului îngreunează deplasarea trupelor, zonele mai înalte fiind accesibile doar unor

anumite tipuri de unități, cele mai ușoare, care se mișcă mai repede. Tot altitudinea influențează și raza de acțiune a fortificațiilor: o turelă amplasată pe un deal va trage mai departe decât dacă ar fi la baza acestuia. Și vederea unităților este determinată de terenul din jur, trupele aflate într-o vale neputând vedea ce se întâmplă dincolo de versanții acesteia.

Cu toate că terenul 3D nu arată deloc rău, adevăratele staruri sunt unitățile poligonale... Deși toate au un aspect robotic, ele arată foarte bine și sunt suficient de mari pentru a se putea observa micile detalii: reculul armelor, turetele animate, părți care se mișcă individual în funcție de prezența inamicului etc.

Numărul de unități și clădiri, 150 (în jocul original și 225 după cele două add-on-uri), poate părea prea mare, însă împărțirea lor în trei niveluri de tehnologie, cu accesibilitate treptată și varietatea extraordinară, sunt un atu, nu un impediment. Oricine va găsi ceva pe gustul său, K_Boti (echivalentul infanteriștilor), vehicule, avioane, nave maritime, submarine chiar și hovercrafturi. Ca la șah, fiecare armă are și un antidot.

TA a desființat complet filosofia „tank rush”. O forță eficientă de atac trebuie să fie formată din mai multe tipuri de unități pentru că altfel singurul rezultat pe care îl obții este alimentarea inamicului cu metalul atât de prețios. Metalul, una dintre cele două resurse ale jocului, se obține prin amplasarea unor extractoare în locuri „special amenajate” sau prin reciclarea resturilor în urma unor lupte intense. Cealaltă resursă, energia, se obține prin construirea generatorilor de energie de diverse tipuri (solare, eoliene, geotermale, nucleare). Această energie se obține relativ ușor, însă, dacă principalele surse sunt distruse, riști să rămâi



lipsit de apărare, având în vedere că turelele consumă o anumită cantitate de energie la fiecare foc. Datorită paletelor largi de unități, posibilitățile strategice sunt aproape nelimitate, nici o rețetă neputând garanta succesul în acest joc.

Povestea din spatele jocului este probabil singurul punct slab, producătorii concentrându-se mai mult pe gameplay. Acțiunea se petrece în viitor, după ce omenirea s-a extins în toată galaxia. Când oamenii de știință au descoperit secretul nemuririi (transferarea minții umane într-o rețea electronică), guvernul (CORE) a hotărât că toată lumea trebuie să-și transfere creierul într-o mașinărie de oțel. Mulți dintre oameni nu au fost de acord și au format o mișcare de rezistență (ARM), fugind la marginea galaxiei. Nici una dintre părți nu a renunțat și astfel a izbucnit un război violent care a durat peste 400 de ani, secătând toată galaxia. După atâta timp, încă nici una dintre părți nu este pregătită să renunțe, dimpotrivă se gândește doar la totala anihilare a inamicului...

Sunetele din joc sunt destul de ciudate, mașiniste, oricum nu foarte cizelate. O altă inovație tehnică la acea dată este și suportul pentru sunete 3D, deși la vremea respectivă nu cred că erau

prea mulți care se puteau bucura de acest lucru. Dacă la sunete se mai putea lucra, muzica, în schimb, este superbă. Compuse de cunoscutul Jeremy Soule și înregistrate cu o întreagă orchestră, melodiile simfonice se integrează perfect în atmosfera jocului, în ciuda temei SF. Ele vin sub formă de track-uri pe CD, putându-se asculta și la un CD-player normal.

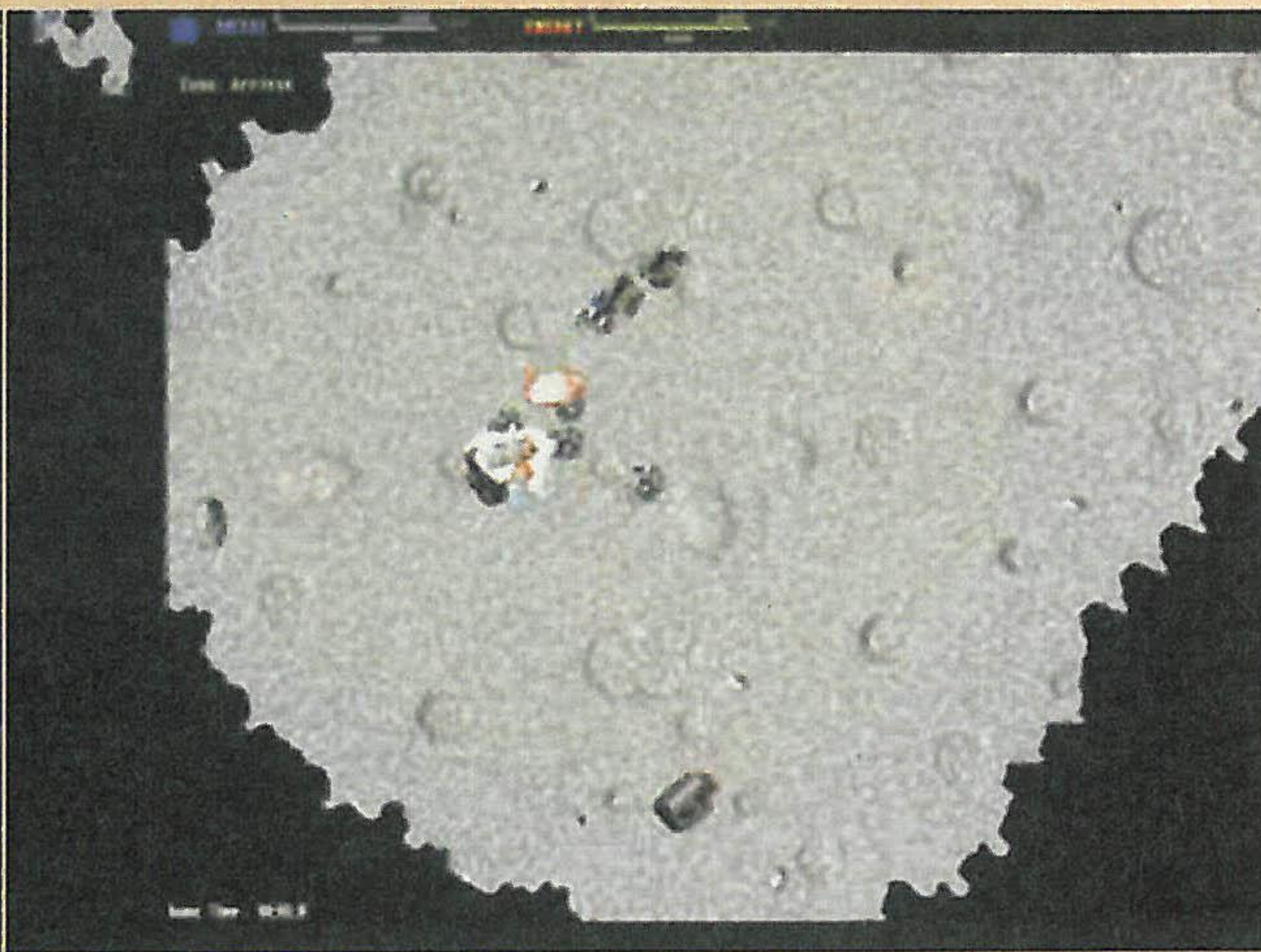
Deși o descriere a unităților este imposibil de făcut într-un spațiu rezonabil, totuși voi pune accentul pe cea mai importantă, Commanderul. Commanderul este cel care, practic, reprezintă jucătorul pe câmpul de luptă și are capacități deosebite de ale celorlalte unități. În primul rând este singurul care posedă D-Gun-ul, care distruge orice unitate din joc dintr-o singură lovitură. Totuși, asta nu-l face pe Commander invincibil, el fiind foarte vulnerabil la atacurile avioanelor sau la unitățile cu rază mare de acțiune. Commanderul este cel mai rapid constructor din joc, el înălțând rapid primele clădiri ale jocului, însă este limitat la cele de nivel 1 tehnologic. Distrugerea Commanderului atrage după sine înfrângerea în misiunile din campanii, însă acest lucru poate fi modificat în partidele de multiplayer. Importanța Commanderului rezidă și în faptul că este o unitate unică în joc (adică primești numai unul, și, dacă l-ai pierdut, ai încurcat-o) și este considerat de nivel 10.

TA a fost un pariu câștigat de Cavedog încă din prima zi și i-a transformat pe iluștrii necunoscuți de la Cavedog în producătorii celui mai bun joc de strategie al anului. Totuși succesul oarecum neașteptat nu i-a copleșit și ei au continuat lucrul permanent la acest joc. Mai întâi, Cavedog a realizat o premieră prin lansarea în fiecare săptămână a unei unități noi. Acest program a avut un succes mai mare decât se așteptau producătorii, generând o dorință din partea comunității de a participa activ la evoluția jocului preferat. A urmat anunțarea primului add-on The Core Contingency. Până la lansarea add-on-ului, Cavedog a continuat programul „One unit per week” și a deschis Boneyards, un serviciu on-line asemănător



Battle.net-ului de la Blizzard. Succesul Boneyards s-a datorat mai ales unei alte inovații propuse de Cavedog. Este vorba de un meta-game numit Galactic War. Lupta se dădea într-un sector al galaxiei, în care la început ambele tabere primeau un număr egal de planete. La sfârșitul fiecărei zile se făcea un total al victoriilor și înfrângerilor, care determina stăpânul planetelor contestate. Jocul se termina când una dintre părți cucerea planeta-capitală a inamicilor, după care lupta reîncepea într-un alt sector. Acest Galactic War a adus un scop partidelor multiplayer online, fiecare jucător simțind că victoria era într-adevăr un lucru foarte important.

The Core Contingency a adus o mulțime de lucruri noi, deși acest lucru părea imposibil, dată fiind complex-





ității jocului original. Cu acest add-on am primit și răspunsul la întrebarea: „Cine a câștigat, în cele din urmă, războiul?”. Arm-ul și-a învins dușmanul și, timp de 200 de ani, a reconstruit o parte din galaxia răvășită de război. Totuși victoria a fost doar aparentă, deoarece mereu calculata mașinărie din spatele CORE a avut întotdeauna un plan de urgență în cazul improbabil al înfrângerii. Un Core Commander a stat ascuns la marginea galaxiei în sistemul Asalan, așteptând momentul prielnic pentru a lovi. Arm-ul a aflat cumva de acest plan și conflictul a fost redeschis, în ecuație intrând și un artefact de origine extraterestră, cu puteri înspăimântătoare. Multitudinea de unități din titlul original a fost completată cu noi apariții, marea noutate fiind unitățile hover

și clădirile submarine. Îți puteai construi întreaga economie sub apă, putând rezista astfel împotriva unui inamic superior pe uscat. Interfeței foarte bune i-au mai fost adăugate noi comenzi, mai ales pentru jocul multiplayer. Au apărut și noi tileset-uri pentru a lărgi universul TA, niște lumi destul de ciudate cum ar fi Water World (în întregime acoperită cu apă), Crystal World (o lume în care cutremurele sunt mai frecvente decât în Japonia) etc. Cea mai mare noutate a fost însă mult-așteptatul editor de hărți (un mare minus al jocului original). În sfârșit, fanii și-au putut da frâu liber creativității, zeci de hărți invadând Internetul. TAE rămâne și azi un foarte bun editor, chiar dacă nu este chiar atât de ușor de folosit.

The Core Contingency a adus multe lucruri noi și a revigorat comunitatea TA, reafirmând, totodată, poziția de frunte a celor de la Cavedog pe piața RTS.

Succesul obținut i-a determinat pe cei de la Cavedog să anunțe cel de-al doilea add-on, **Battle Tactics**. Acesta a avut o abordare diferită față de primul. A cuprins câte 50 de misiuni single-player pentru fiecare tabără, negrupate într-o campanie, care se doreau a fi un tutorial extins pentru începători și o provocare pentru veterani. Chiar dacă pe undeva le-a ieșit, misiunile fiind de o calitate bună și extrem de diverse, totuși **Battle Tactics** nu s-a ridicat la calitatea primului add-on.

Dar, oricât de bun ar fi un joc, nu poate rezista atâția ani, fără să primească întăriri. Aici se află secretul longevității lui TA, într-un lucru pe care nici producătorii (așa cum însuși Chris Taylor recunoștea într-un interviu) nu l-au intenționat.

Este vorba de adăugarea și modificarea relativ ușoară a elementelor jocului. Începută timid, ca un experiment care nu făcea altceva decât să blocheze jocul, activitatea 3rd party a devenit treptat un fenomen adoptat de întreaga comunitate TA. Au mii de unități noi create de jucători și, treptat, s-au extins până la modificări complete ale jocului (cel mai cunoscut este un mod de **Star Wars**). Din acest punct de vedere, TA se

aseamănă foarte mult cu binecunoscutul **Half-Life**.

Chiar dacă nu a fost cel mai jucat joc din istorie și chiar dacă nu a isterizat o țară întreagă precum Coreea, totuși TA rămâne unul dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată. Faptul că a rezistat dispariției creatorului său, faptul că încă are o comunitate extrem de activă, că au apărut o serie întreagă de adăugiri (de la AI-uri până la diverse tool-uri), toate făcute de creatori independenți, că **Galactic War**-ul a continuat și după prăbușirea Boneyards pe două servicii făcute de pasionați Gaming Battle League și Phoenix Worx, toate acestea atestă valoarea incontestabilă a jocului. Probabil că asta i-a determinat pe băieții de la Infogrames să anunțe o continuare. Deși la început a fost vorba de Phantagram Interactive, momentan nu se mai știe nimic despre producătorul viitorului TA2, deși toată lumea speră ca acesta să fie viitorul proiect al lui Chris Taylor.

I love this game !!!

SOKAR



Salutare la toată redacția PC GAMES 4 FUN!

Vreau să vă felicit pentru reportajele *Made in Romania*, mai ales pentru *No Name War* despre care credeam că s-a împotmolit, dar îmi pare bine că nu-i așa. Mă mir că nu ați scris despre *GTA: Vice City* și *Enter the Matrix* pe care eu le-am terminat deja (foarte plăcute jocuri). Foarte interesate imagini ați cules cu Lara Croft (nice), mai ales cea de la pag 71 (Nr.iunie)! Ești pe drumul cel bun Erdei (vezi să nu apari în "Pubertatea"). Am fost la CERF 2003 dar ați avut un stand foarte bine ascuns (ați jucat prea mult *Splinter Cell*), glumesc. În legătura cu *Enter the Matrix* trebuie să spun că este foarte reușit. Mersul cu Focus este aproape genial, legătura cu filmul fiind izbitoare. Chiar dacă gloanțele nu se văd la fel de bine ca în *Max Payne* trebuie să zic că bătăile sunt foarte bine realizate (și cu/și fără arme). Păcat că jocul este cam scurt - jucat intens (ca mine) se termină în max. 3 zile, un joc lung terminându-se în 8 zile (ex: *Freelancer*). Foarte bună idee au avut când au introdus în joc și un simulator de mașini și de "HOOVERCRAFT".

Cam atât, aștept următoarea revistă cu E3. Vă descurcați foarte bine, dacă aveți nevoie să vă ajut cu ceva, JUST WHISTLE.

Bulgar Ion

Salut bătrâne lup de PC!

Ți-a plăcut *Made in Romania*, ai? Păi să știi că o să mai avem delicatețe din astea și în numărul viitor - urmează să vedem cu ce s-au mai ocupat în ultima vreme cei de la FUN Labs. Pentru *No Name War* ne bucurăm și noi că nu s-a împotmolit, deși avem încă unele dubii în privința menținerii termenului de apariție anunțat. N-am scris acum o lună, dar am scris acum despre cele două jocuri pe care tu le-ai terminat. Probabil că ai terminat și *Rise of Nations*, dar noi tot pentru numărul viitor o să scriem articolul. Din păcate, unele jocuri ajung prea târziu la redacție pentru a se putea cuibări în paginile numărului cu care ne aflăm în chinurile facerii. Imaginea de la pagina 71 a fost furată din arhiva personală a lui Jacint și s-a strecurat, nimeni nu știe cum și când, taman în pagina respectivă. Ce bucluc, dom'le! Am fost la CERF, da' în travesti... te las să ghicești cine era cine!

Nițel ajutor e bine venit. Dar despre asta te invităm să discutăm mai pe larg în cadrul forumului de pe www.pcgames.ro; dacă nu te-ai înscris încă, poate ar fi cazul).

DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 6 iulie.

CHESTIONAR PC Games 4 Fun iulie/2003

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți mai des?

1. _____
2. _____
3. _____

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. _____
2. _____
3. _____

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC
☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

20. Cum ai aflat despre revista PC Games 4 Fun?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

21. Unde îți petreci timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru
☐ Internet café ☐ baruri, restaurante ☐ altele

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 450.000 lei ☐ 12 luni - 810.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Slatinei, nr. 6, 3700, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de _____ l-am achitat cu mandat nr. _____ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a SC MEDIA CONTACT srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a SC MEDIA CONTACT SRL.

Semnătura

Salutare!!!!

După cum știți, aveți o revistă excelentă și un forum OK! Am mai multe întrebări la care vă rog să-mi răspundeți:

1. Am un CD-RW LG 48x/16x/48x => E BUN sau NU? Că în windows XP când vreau să instalez ceva spune: not valid win32 app și când vreau să copiez CD-ul din unitate îmi dă eroare I/O.

2. Vreau să-mi pun internet cu prietenii din bloc (avem LAN). Care e cea mai bună soluție: cablu TV sau Linii închiriate?

De asemenea de care furnizor să aparțin? (am cablu TV astral)

3. De asemenea, noi vrem să luam un switch 10/100... MB, care?

Limita de preț ar fi cam la 1.400.000.lei

Mulțumesc că m-ați ascultat și la revedere!

Pe curând!

WhazzzUp?

Îți mulțumim intens pentru aprecieri. Sperăm să mai

populăm forumul cu încă vreo 50.000 de useri în următoarele luni... cred că n-am greșit nici un zero. Sau nu?

1. Eroarea "invalid win32 application" pe care o primești este una software, deci unitatea în sine nu cred că are nimic. Erorile de I/O, ce-i drept, pot avea și cauze hardware, dar la fel de bine poate fi o problemă de instalare sau de drivere. Încearcă să instalezi unitatea cu alte drivere, dacă ai de unde.

2. Eu unul aș opta pentru varianta prin cablu TV – dacă sunteți mai mulți, puteți să vă luați un abonament cu trafic nelimitat. Totuși nu vă așteptați la viteze supersonice.

3. Iar dacă nu sunteți *chiar* atât de mulți, puteți opta pentru unul cu cinci porturi, care e mai puțin de 1.000.000 lei, sau unul cu opt porturi, care e doar cu vreo 200.000 mai scump. Rețele bestiaaaaale! Nici tu n-ai avut cai? Atunci, pe curând!

Completează chestionarul de la pagina 95, trimite-l la adresa redacției până la 6 iulie și câștigă unul dintre cele trei jocuri **Lider** oferite de **IDEE** (www.idee.ro/lider).

IDEE GAMES

Lider

Jocul în care totul se negociază:
informațiile, proprietățile, cariera,
notorietatea, educația,
imaginea, prietenii, succesul!

**S-ar putea să devină
modul tău de viață!**

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

Bl. Ap. Cod poștal:

Telefon/Mobil: Data/luna/anul nașterii: / /

E-mail:

Specificați numărul membrilor familiei: Venit/lună

Studii



Postal 2

Postal2 este unul dintre cele mai sadice jocuri pe care le-am jucat. De fapt, cred că este de departe cel mai sadic. Story-ul este simplu, te afli în pielea lui Postal Dude, alter-ego-ul din acest FPS și trebuie, pe parcursul a cinci zile, să îndeplinești diverse misiuni. Jocul e super și mie, cel puțin, mi-a creat dependență, l-am jucat în draci vreo patru zile. La reju-cabilitate stă prost, eu, una, nu m-aș mai pune să-l joc încă o dată. Misiunile sunt originale și imprevizibile. De exemplu, trebuia să te duci la biserică, să te spovedești, și, exact în momentul când termini, talibanii atacă și trebuie să omori zeci de fanatici care aruncă cu cocteiluri Molotov până să ieși din biserică. Altă misiune turbată este să te ușurezi pe mormântul tatălui tău, ori să te duci să votezi. Se vede că producătorii au un simț al umorului negru rău de tot și, în tot jocul, sunt multe easter eggs care de care mai sadice. Polițiștii pot fi momiți cu gogoși, rafturile cu porn din bibliotecă, magazinul de haine 'sailor and whore', barul de gay 'fire in the hole'

și multe altele. Merită să fie citite numele de pe pietrele funerare din cimitir. În joc există chiar și niște activiști care militează împotriva violenței în jocuri, care poartă pancarte cu mesaje gen 'games are bad' și care te atacă atunci când te văd. La fel de bogat ca umorul este și arsenalul. Pe lângă armele clasice (pistol, shotgun, rifle+lunetă, lansatorul de rachete) am avut și plăcerea să lichidez inamicii cu capete de vită, shotgun cu o pisică înfiptă pe țeavă pe post de amortizor, sapă și baston de polițist, ultimele două asigură o moarte foooooarte lentă. Distractiv este să antrenezi un câine care te ajută și mușcă inamicii. Modalitățile de a ucide sunt multe, eu totuși recomand shotgun-ul care este cel mai eficient, căci majoritatea mor din două lovituri sau un headshot. Vindecarea se face prin medikit-uri, consum de mâncare (pizza, gogoși, fast-food) sau prin fumatul de 'health pipe', care creează dependență (alt easter egg?)

La partea grafică îi acord nota 7, pentru interioarele săracăcioase, faptul că multe

cadavre trec prin ziduri și pentru animația seacă a lui Postal Dude. Pus să sară în fața unei oglinzi, se vede corpul cum se mișcă de sus în jos. Dacă se fac alte mișcări în fața oglinzii, cum ar fi izbitul cu piciorul, în afara faptului că nu se sparge oglinda de la un șut sănătos, mișcarea se vede cu întârziere. Orașul este mare, sunt multe locuri de explorat și este împărțit în zone, trecerea dintr-o zonă într-alta se face printr-un lung moment de încărcare. NPC-urile arată bine și sunt multe, fiecare reacționează în mod diferit la acțiunile tale, dar toți cheamă poliția dacă îi agrezezi. Se pot distruge multe lucruri, mașinile pot fi incendiate, la fel ca și casele, ușile, mobilierul și oamenii sau animalele. Jocul "sună" bine, vocea și comentariile lui PDude sunt comice și pline de înjurături, muzica de fundal e plăcută și pisicile miaună mai înțepat atunci când se izbesc de pământ.

De-a lungul zilelor îți faci tot felul de dușmani, care, dacă te văd, te atacă în mijlocul străzii și trebuie eliminați – preferabil fără să atragi atenția poliției, nu că aș avea ceva împotriva să trag și în poliție!

Păcat că jocul se desfășoară numai pe durata a cinci zile, nu cred că RWS mureau dacă mai puneau două zile, ca să fie o săptămână. Sfârșitul e mișto de tot, dacă și voi v-ați săturat de vocea enervantă a nevastei voastre virtuale. Poate unora le-ar părea prea violent, sadic sau rasist, dar, după cum zice și anunțul de la începutul jocului, aceste lucruri ar trebui să fie doar în lumea virtuală.

MADDY



Director
Gabriela Puchianu

Redacția

Redactor-șef
Ciprian Coroianu
(Mimoza Ludica)

Redactor/SGR
Erdei Jácint
(Zambilică Panonică)

Redactori
Șerban Stokker
(Ursa beară)
Silviu Mungiu
(Mental of Horror)

Redactor Hardware
Dorel Puchianu jr.

DTP
Kondoros Zoltán
(Cool' Er)

La realizarea acestui număr au colaborat:

Mirela Gaș
(Artemis)
Marius Sokar
Maddy

Corectură
Eugenia Filip

CD-ROM/Webmaster
Király Tamás

Prepress
Complar srl

Producție
Dorin Onica

Director economic
Teodora Ioana Noje

Consilier juridic
Cosmin Tăutan

Producție CD-ROM
MC&CD București

Tipar:
MEDIA CONTACT srl - Oradea

Serviciu abonamente
Paul Mork
Irina Ungur
tel.: 0259-441.523
www.pcgames.ro

Distribuție
sc ENGE srl
sc DORDUMI srl
tel: 0788-344.502

Adresa redacției
MEDIA CONTACT srl
Oradea, str. Slatinei, nr. 6
tel.: 0259-441.523
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail: pcgames@rdsor.ro

Editor
MEDIA CONTACT srl

PC GAMES 4 FUN

este o publicație editată de MEDIA CONTACT srl. Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține MEDIA CONTACT srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al MEDIA CONTACT srl. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

My Computer



Your computer does not respond at your commands. Use hammer ?

Yes

No

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - Incașu' - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Incașule, pentru imaginea ta haioasă îți vom acorda numărul pe august/2003 al revistei noastre!

PC Games

august/2003



Revenirea la normalitate

După un număr saturat până la refuz cu avanpremiere mărunte, ne așteaptă o lună iunie în care au apărut și vor mai apărea încă nisaiva titluri foarte apetisante. De aceea, în prima parte a revistei vom reveni la clasicul format pre-E3, în care vom începe să abordăm mai pe larg noile titluri anunțate în cadrul expoziției și le vom asorta cu un interviu

acordat de echipa de la EgoSoft, despre viitorul lor space-sim **X2: The Threat** (sequel-ul lui **X: Beyond the Frontier**).

Scoală, națiune!

Surpriza anului în materie de strategie este jocul **Rise of Nations**, un debut de excepție pentru cei de la Big Huge Games despre care avem de pe acum numai cuvinte de laudă. Aceeași benevolență sperăm să

o putem afișa și în privința lui **Tomb Raider: The Angel of Darkness**, un joc așteptat cu tremur în pleoapă de colectivul redacțional PCG. Trioul de bază al testelor lunii august va fi completat de RPG-ul **Gothic II**, pe lângă care vom mai aminti de **Bloodmoon** și poate chiar **Breed** - deși, dacă numai versiunea demo a fost amânată pentru opt luni de zile...

Din păcate, **Pirates of the Caribbean** (fostul **Sea Dogs 2** - de unde și una dintre tantile de mai jos) va apărea cam târziu pentru a mai intra în numărul viitor. Noi însă visăm de pe acum la mare, munte, tra-la-la.

**GRATIS:
CD**

PROVOCAREA CALCULATORULUI

PERSONAL COMPUTER WORLD

**3D
- iluzii -**
Adevărul despre upgrade-ul
la o placă video AGP

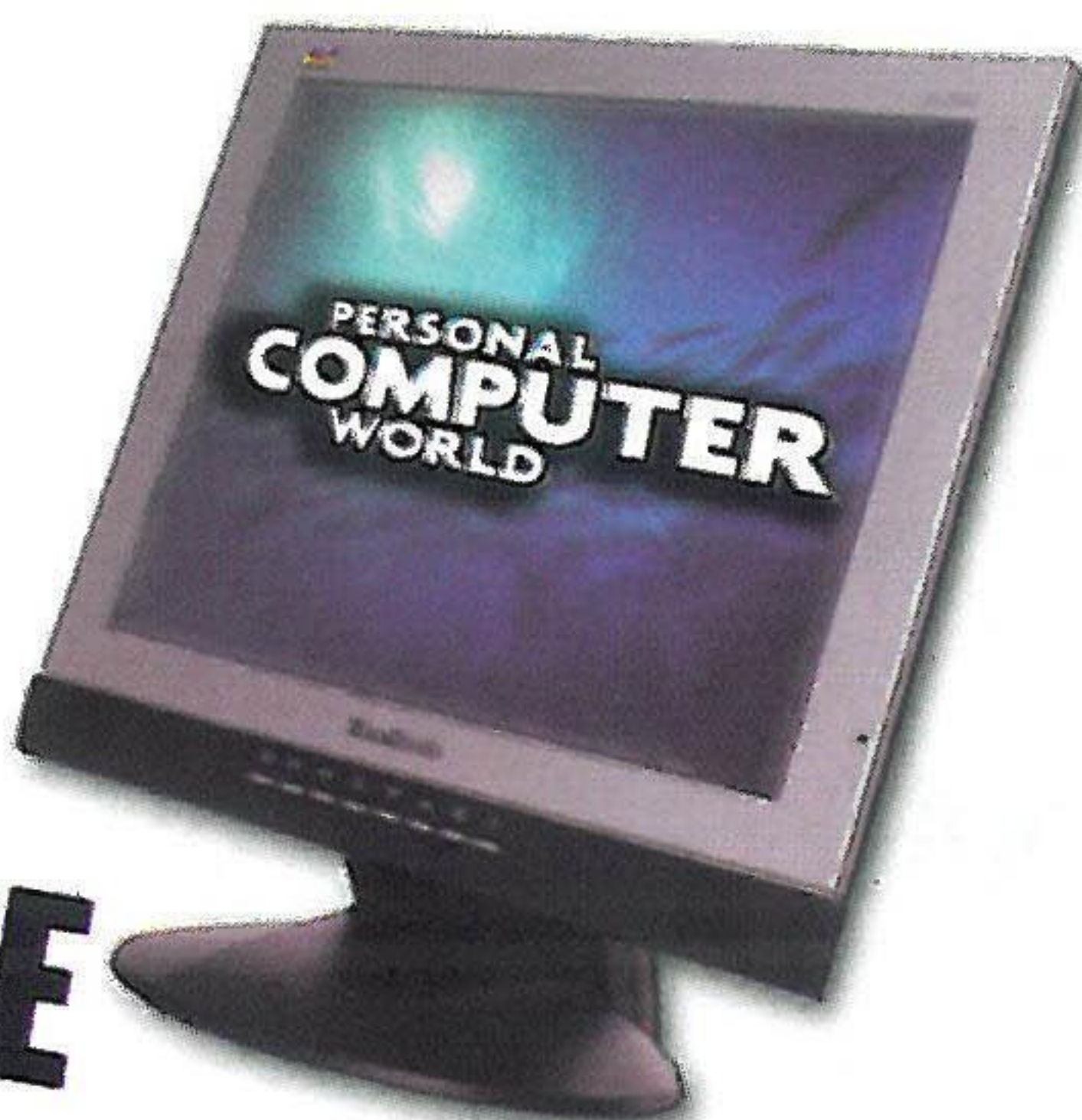
IUNIE 2003 NR. 7 - ANUL II

69.000 LEI

SUPER TESTE

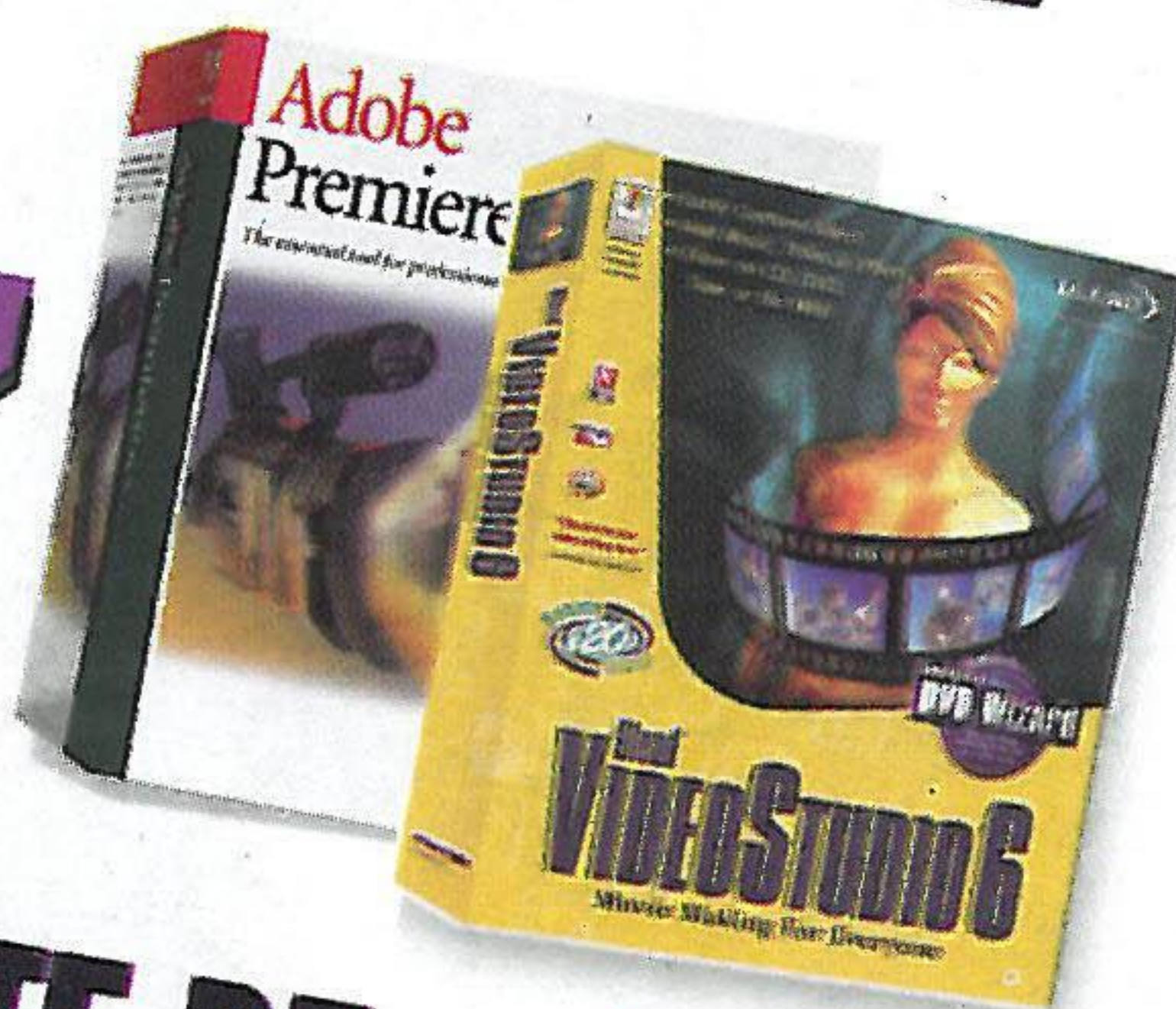
11

**MONITOARE
CU ECRAN LCD**



7

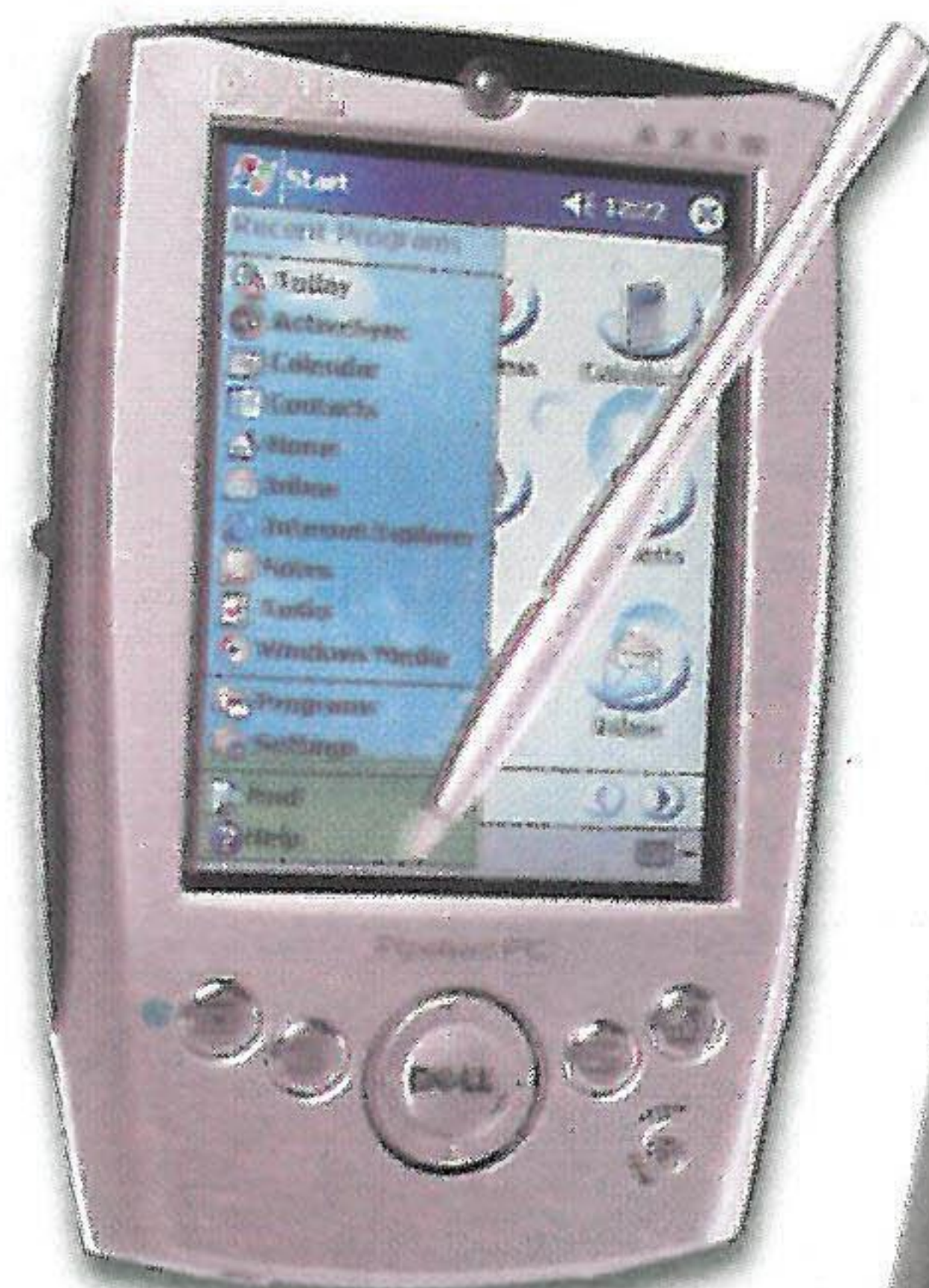
**PACHETE DE
EDITARE VIDEO**



**Combinatii
perfecte**

**3 DVD/CD-RW
portabile**

**Primul
PDA Dell
E oare un
învingător?**



Actualități românești:
CD-ul care nu poate fi clonat

Sistem mobil de facturare prin telefon sau PDA

PRIMA REVISTĂ DE CALCULATOARE DIN EUROPA

MB[®]
MEDIA BOOK



- Un concept inedit de prezentare tematică
- manual și/sau roman beletristic
 - carte ilustrată sau de colorat
 - CD sau DVD (soft educațional sau joc PC, ori film animat sau artistic)

Toate cele de mai sus cu aceeași temă, în același format de prezentare, ușor de vizualizat înainte de cumpărare.

EDUCAȚIONAL

a română

PREMIERĂ

noroceli



JOCURI INTERACTIVE

1+1
(bonus)



PREMIERĂ

3 Minunata Poveste
DESPRE MOȘ PROMOROCĂ, IVAN ȘI NESTIA

JOC INTERACTIV

1+1
(bonus)



Vârsta:
5+
peste 5 ani

EDUCAȚIONAL

Complet în limba română

PREMIERĂ

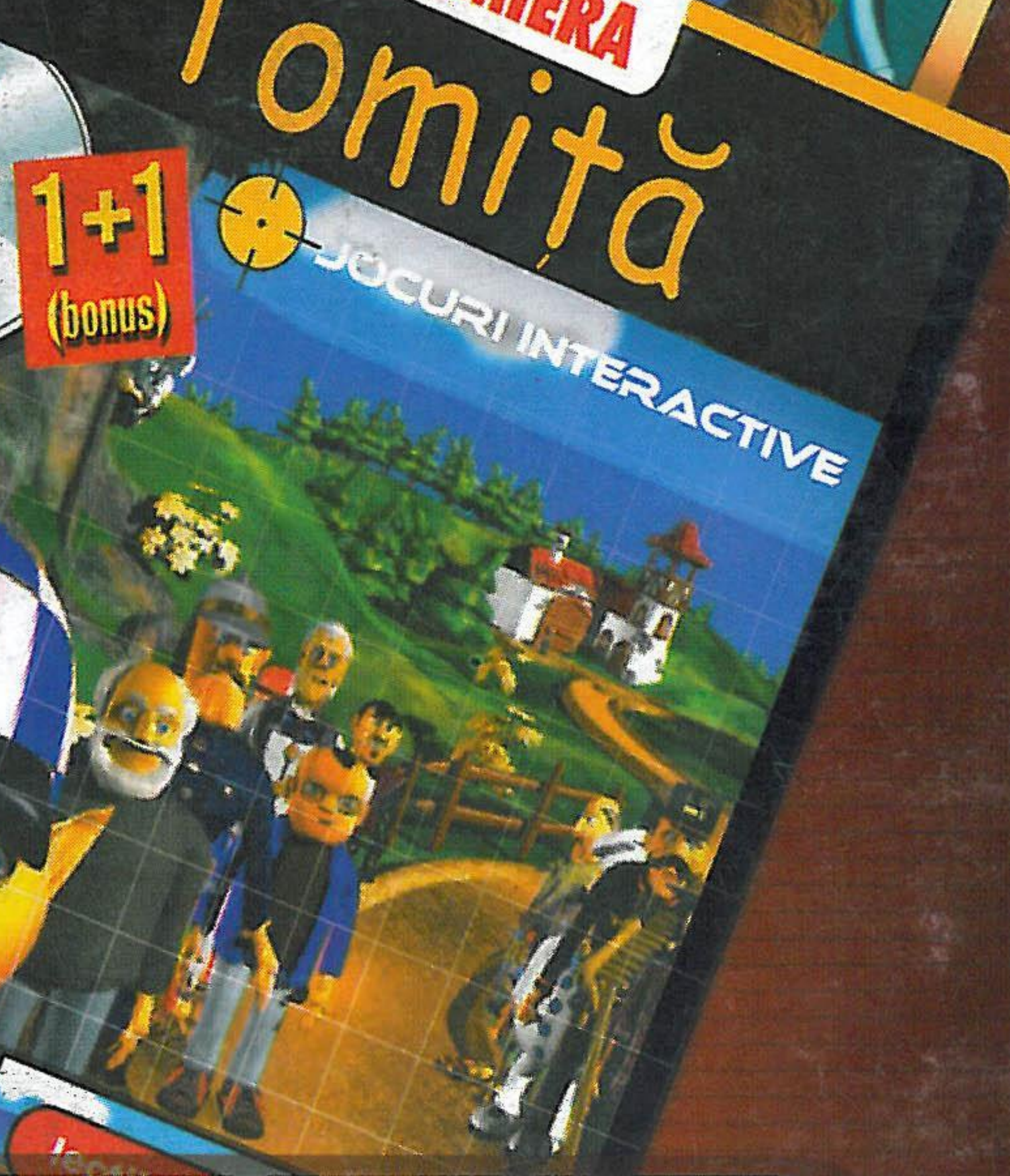
Tomită

1+1
(bonus)

JOCURI INTERACTIVE



Vârsta:
5+
peste 5 ani



Intri într-un magazin din care vrei să cumperi un program pentru calculatorul tău. Privești informațiile de pe cutie sau de pe coperta CD-urilor și parcă ai vrea să știi mai multe despre acel program, dar te oprește folia de protecție. Și vânzătorul.

Media Contact – DGP îți prezintă, în premieră absolută, Media Book – un nou concept de comercializare a produselor software. Acum poți să răsfoiești liniștit manualul. Poți admira zeci de imagini de ecran capturate chiar din joc. Și cumperi liniștit, pentru că deja **ȘTII CE CUMPERI !**



CENEGA

MEDIA BOOK - ȘTII CE CUMPERI !

